TYLKO 8.99

2xCD

DODATKI DO GIER

PEŁNA GRA
MORTYR
POLSKI PRZEBÓJ FPP

GRY KOMPUTEROWE

8.99 W TYM 7% VAT

NUMER 9/2002 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ



PEŁNA GRA PO POLSKU!

mortyr 2093-1944



CGS © 2002
GRY KOMPUTEROWE

PŁYTA SPRZEDAWANA
Z GK 9/2002

BATTLEFIELD 1942



WERSJE DEMO:
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
STRONGHOLD: CRUSADER
BATTLEFIELD 1942
PRINCE OF QIN

PROGRAM
WINAMP 3.0



CGS © 2002
GRY KOMPUTEROWE

SPRZEDAWANY

6 GIER + PATCHE I DODATKI

NA NASZYCH CD

NHL 2003
ZANZARAH
ICEWIND DALE 2
BATTLEFIELD 1942
MOBILE FORCES
MORROWIND

PEŁNA WERSJA GRY: MORTYR - polski hit FPP DODATKI DO GIER: 20 dodatkowych samochodów do GTA 3, mody do MORROWIND, 250 map do HEROES OF MIGHT AND MAGIC III, 150 postaci do THE SIMS WERSJE DEMO: BATTLEFIELD 1942 - rewelacyjna gra FPP osadzano w realiach II Wojny Światowej PRINCE OF QIN - wspaniała gra RPG OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE - dodatek wzbogacający grę o nowe misje.

WITAMY W GK!

PEŁNA GRA PO POLSKU!

Mortyr 2093-1944

© 2001 MIRAGE INTERACTIVE.
Wszystkie prawa zastrzeżone

DIGITAL DATA

CGS © 2002
GRY KOMPUTEROWE

PŁYTA SPRZEDAWANA
Z GK 9/2002

PŁYTA 1

OD REDKACJI

Serdecznie witamy po wakacyjnej przerwie. Po letniej włóczędze czas na pracę, naukę, ale także na zabawę z komputerem. W tym wydaniu "Gier Komputerowych" znajdziecie pierwszy, prawdziwy, polski HIT na skalę światową, a mianowicie grę "Mortyr". Jest to dobry FPP wykonany w całości przez rodzimy zespół programistów. Program miał wszelkie zadatki na to, aby trafić na światowe listy przebojów, niestety zabrakło... szczęścia. Zarówno pomysł, jak wykonanie zasługują na słowa uznania. Pech chciał, że premiera tej gry na Zachodzie, zbiegła się w czasie z kilkoma aktami terroru inspirowanymi doktryną faszystowską. Wiadomo, że w tym przypadku, przeciwnicy faszyzmu i przemocy w grach komputerowych dopięli swego i dystrybucja "Mortyra" za granicami Polski przebiegała z wielkimi problemami. Przez to program ten nie uzyskał uznania takiego na jakie zasłużył. Dzisiaj przypominamy ten hit, który mimo upływu lat wciąż jest atrakcyjną grą. Przekonajcie się o tym sami! Ponadto na krążku znajdziecie mnóstwo innych, ciekawych pozycji. Polecamy zwłaszcza dział dodatków do gier, gdyż udało nam się zebrać kilka naprawdę świetnych programików. Tak więc czytajcie, grajcie i dobrze się bawcie przez cały nadchodzący rok szkolny!

Działy stałe

Pełna wersja

Z ostatniej chwili

Recenzje

BATTLEFIELD 1942

WERSJE DEMO:
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
STRONGHOLD: CRUSADER
BATTLEFIELD 1942
PRINCE OF QIN

STEROWANIE

COMPACT disc DIGITAL DATA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house

CGS © 2002
GRY KOMPUTEROWE

SPRZEDAWANY
Z GK 9/02

6 GIER + PATCHE I DODATKI

PŁYTA 2

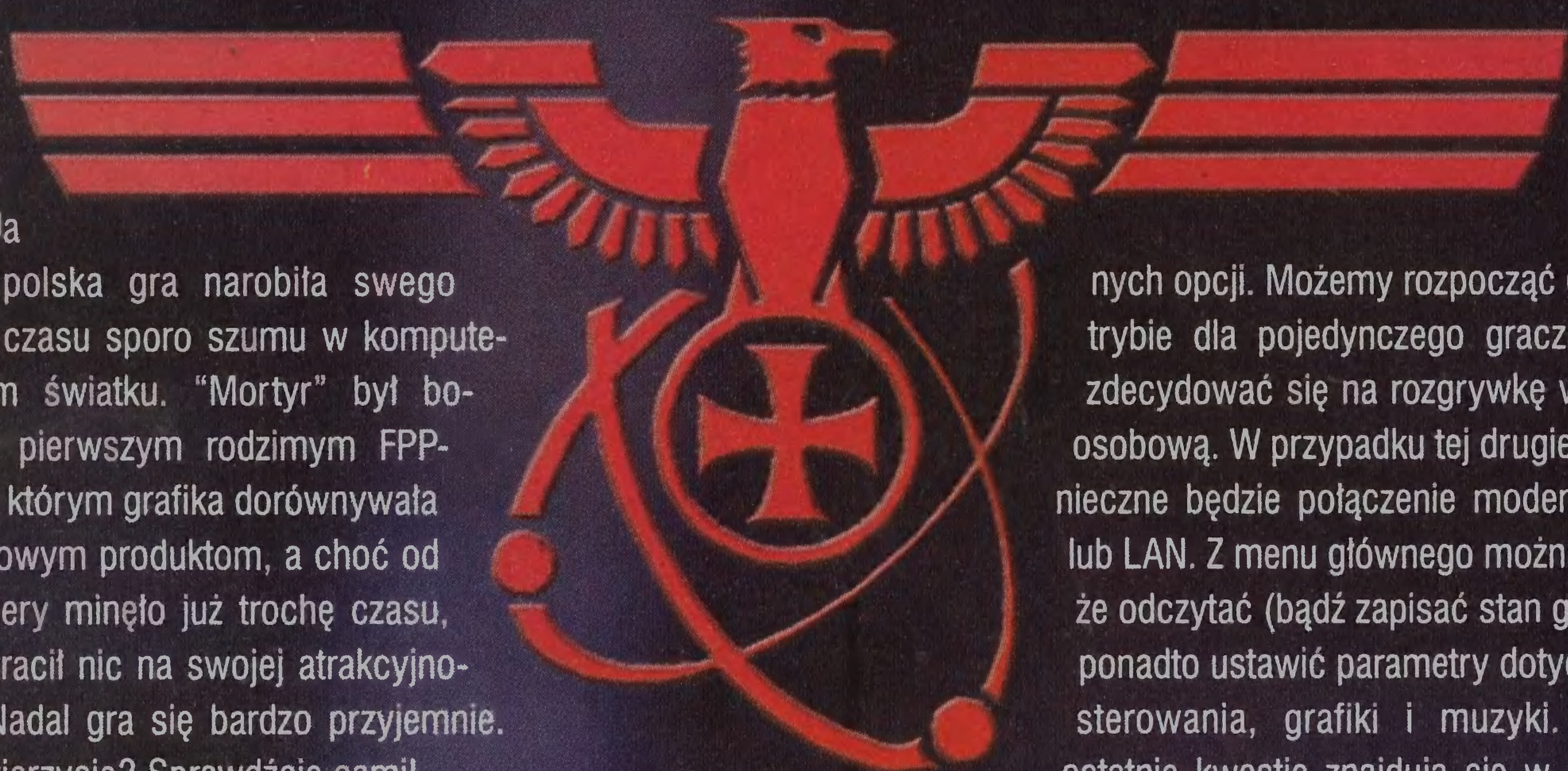
STOPKA

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 9/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA:
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815 42 20 (godz 9-16.30); Fax (22) 812-68-29,
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

REDKACJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek, Przemysław Gorący e-mail:pgoracy@cgs.onyx.pl - reklama, marketing/pr oraz współpracownicy: Krzysztof Kiełminski, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler

2093



Ta polska gra narobiła swego czasu sporo szumu w komputerowym światku. "Mortyr" był bowiem pierwszym rodzimym FPP-em w którym grafika dorównywała światowym produktom, a choć od premiery minęło już trochę czasu, nie stracił nic na swojej atrakcyjności. Nadal gra się bardzo przyjemnie. Nie wierzycie? Sprawdźcie sami!

INSTALACJA:

Zgrabnym ruchem wrzucamy płytkę do napędu. Gra instaluje się bez najmniejszych problemów. Należy jedynie określić folder docelowy i po krzyku! Odpowiednie pliki zostaną skopiowane na twardy dysk, a instalacja zakończy się samoczynnie. Teraz w pasku z programami trzeba zlokalizować świeżutko zainstalowaną grę i można już rozpocząć zabawę!

MENU

Po uruchomieniu, naszym oczętom ukazuje się szereg przydatnych opcji. Możemy rozpocząć grę w trybie dla pojedynczego gracza lub zdecydować się na rozgrywkę wieloosobową. W przypadku tej drugiej, konieczne będzie połączenie modemowe lub LAN. Z menu głównego można także odczytać (bądź zapisać stan gry), a ponadto ustawić parametry dotyczące sterowania, grafiki i muzyki. Trzy ostatnie kwestie znajdują się w dziale opcje. Radzimy odwiedzić go w pierwszej kolejności. Przy oryginalnie ustawionej klawiaturze gra się bardzo niewygodnie, zatem dobrze jest zmienić te ustawienia wedle własnych upodobań. W opcjach ustawimy również odpowiednią rozdzielczość i detale, ale przy dzisiejszych osiągach komputerów nawet z najwyższymi parametrami obrazu nie powinno być problemów. Gdy wszystko jest już gotowe wybieramy "Nowa Gra" i przenosimy się w odległy rok 1944....



- **Wymagania:** PII 266 MHz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Interactive mirage
- **Producent:** Corwin Software Studios
- **WWW:** www.mortyr.com.pl

HISTORIA

Fabuła "Mortyra" jest trochę zawiła, postaramy się zatem ją nieco przybliżyć. Nazywasz się Sebastian Mortyr. W Twoim świecie historia potoczyła się zupełnie inaczej niż można wyczytać w podręcznikach. II Wojnę Światową wygrali hitlerowcy, a teraz jest rok 2093. Wraz z ojcem, naukowcem pracującym dla Rzeszy Niemieckiej odkryliście maszynę czasu, która ... rzystywano w ściśle ta... rzenia są słuszne. To dzięki tej maszynie Niemcy wygrali wojnę. Ponieważ obaj nie znosicie swoich mocodawców i chcecie za wszelką cenę zapobiec zbliżającej się katastrofie ekologicznej, postanowiliście jej użyć. Twój ociec Jurgen, zaplanował wszystko precyzyjnie. To Ty przeniesiesz się w czasie, do roku 1944, aby odwrócić koleje wojny i przechylić szalę zwycięstwa na stronę sprzymierzonych sił alianckich. Niech wszystko będzie tak, jak być powinno!

OPIS GRY

"Mortyr" to klasyczna gra FPP, którą porównać można do takich tytułów jak "Quake 2" czy "Return to Castle ... pierwszej osoby, a o... ...ejścia czek... ...dzieści poziomów podzielonych na dwa światy. Ten z roku 1944 i ten z 2093. W obydwu Sebastian Mortyr napotka innych przeciwników dysponujących odmiennymi rodzajami broni, różne jest także otoczenie. Na ekranie wiele się dzieje i jest na czym zawiesić oko. Zabawa polega w głównej mierze na eksterminacji hitlerowców w roku 1944 i maszyn wraz z cyborgamiw roku 2093. Do



EKRAN GRY

1 - Twoja życiowa energia. Jeśli spadnie do zera leżysz i kwiczysz...
2 - Ikona wybranej broni i pozostała ilość naboi
3 - Pancerz, który chroni przed obrażeniami
4 - Przedmioty; figurują tutaj apteczki, klucze do drzwi i inne rzeczy, które da się wykorzystać

DVD i vide



rtyr™

1944

tego dochodzi poszukiwanie kluczy i sześciu elementów Quantum, które składają się na machinę czasu. Bardzo interesująco prezentuje się zestaw broni. Do dyspozycji gracza oddano prawdziwe zabawki z okresu wojny. Są zatem: nóż bojowy, karabin Mauser, karabin maszynowy MG-42, pistolet maszynowy MP-40 Schmeisser, pistolet P-08 Parabellum, granaty ręczne oraz Pancerfaust. W innej rzeczywistości dodatkowe wyposażenie bojowe wzbogacą: karabin plazmowy, kontroler umysłu, czy broń laserowa. W posiadaniu Sebastiana Mortyra mogą się znaleźć również inne użyteczne zabawki np.: biohełm (dzięki niemu postać uodpornia się na kwas), noktowizor, kamera na podczerwień, latarka oraz kamizelka kuloodporna. Jak widać zestaw przygotowanych zabawek jest bardzo pokaźny i dzięki niemu gra nabiera właściwego





STEROWANIE

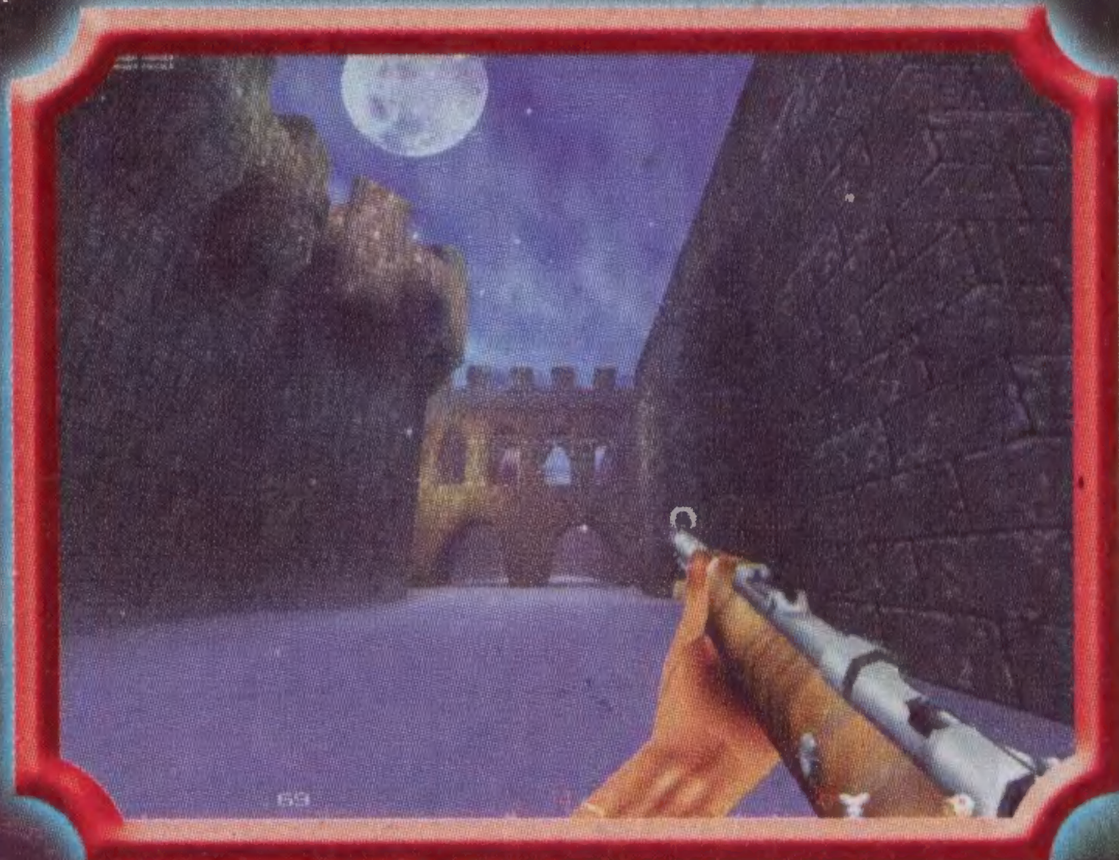
Oryginalne sterowanie jest mało wygodne. Lepiej ustawić je według własnych upodobań. Podajemy jednak najważniejsze skróty:

L CTRL lub LPM - strzał, atak
X - kopniecie
R CTRL - kucnięcie
ALT - chodzenie bokiem
Strzałki - chodzenie
SPACE lub PPM - skok
ENTER - użycie przedmiotu
TAB - zoom broni
1-9 - wybór broni
P - pauza
BACKSPACE - zmiana celownika



tempa. Równie duże jest zróżnicowanie wrogów, którzy przeszkadzają nam w wykonywaniu misji. W zatęchłych korytarzach zamczysk natkniemy się na owczarki niemieckie, żołnierzy Wermachtu, funkcjonariuszy SS, snajperów, szturmowców, a nawet siostry oddziałowe, które mogą nieść pomoc rannym hitlerowcom. Natomiast w roku 2093 będziemy mieć innych przeciwników: Droidy Bojowe, Droidki i Biocyborgów. Wszyscy przeciwnicy dysponują różnymi rodzajami broni i mogą występować w wielu odmianach. W połączeniu z czterema dostępnymi poziomami trudności należy przyznać, że walka nie należy do łatwych. Wrogowie atakują w grupach, kluczą, chowają się za elementami otoczenia, podnoszą alarm i starają się wszelkimi możliwymi sposobami osaczyć gracza. Na pochwałę zasługuje bogata w szczegóły i klimatyczna grafika oraz rewelacyjne wprost udźwiękowienie. Aż dziw bierze, że gra licząca sobie już kilka wiosen, prezentuje się pod tym względem tak atrakcyjnie. Zadziwiają wspaniałe efekty świetlne, lustrzane odbicie posadzki, rozpadające się w kolorowe drobinki witraże wysokich okien katedr i budynków. Po ostrej młócce, na ścianach zostają ślady po kulach, a trup gęsto zaściela wypolerowane na błysk marmurowe podłogi. Bardzo ładnie wyszła też autorom mgła (teraz to standard, ale za czasów "Mortyra" nie każda gra mogła się taką pochwalić!) oraz inne efekty atmosferyczne (opady deszczu, śniegu itp.) Skoro jesteśmy już przy śniegu, to wspomnijmy, że pamiętano również o odciskanych na nim śladach butów i, co najważniejsze, wiernym odgłosie "skrzypiącego śniegu"! Pozostałe efekty również cieszą ucho. Wszelkie odgłosy broni, pogłosy strzelanin, czy kropli wody przygotowano bardzo wiernie. Gwarantujemy, że gdy usłyszycie miauczącego kota, zaczniecie nerwowo rozglądać się po pokoju. "Mortyr" mimo kilku pomniejszych wad (gra robi się w po pewnym czasie bardzo przewidywalna - znajdź klucz, otwórz drzwi, znajdź klucz...) bardzo dobrze obronił się przed upływem czasu. A jest to naprawdę duża sprawa, gdyż wiele gier takiej próby czasu po prostu nie wytrzymuje. Jest interesująca, dynamiczna, wciągająca i bardzo klimatyczna. Nam najbardziej podobało się wymiatanie z MG 42 i swojska szczypta humoru, którą przyprawiony jest ten tytuł.





PIERWSZE KROKI

Zaczynasz w 1944 roku. Pod ścianą stoi oficer. Zabij go używając noża i zabierz Parabellum. Weź amunicję leżącą w kącie. Za filarami tej samej komnaty spotkasz jeszcze jednego wojaka. Uważaj, bo ma Mausera i bardzo celnie strzela. Gdy pozbawisz go tchu i weźmiesz broń skieruj się na pobliskie schody. Na dole zastrzel hitlerowca i wskocz do wody. Płyń przed siebie, aż dotrzesz do barierki zagradzającej drogę. Rozbij ją kopniakiem (X). W pomieszczeniu z rurami rozbij kratę po prawej stronie i właź po schodach. Uważaj jednak, gdyż jest tam kilku strażników. Skieruj się w prawo i idź korytarzem do końca. Po lewej stronie znajduje się komnata, ale aby ją otworzyć potrzebny będzie złoty klucz. Ma go żołnierz, który przechadza się po murze. Spotkasz go, gdy udasz się korytarzem po prawej stronie. Nie bądź dla niego litościwy i przede wszystkim zabierz klucz. Wróć do drzwi i otwórz je. Teraz znajdujesz się w Zewnętrznej Cytadeli. W niewielkiej kaplicy zabij oficera czytającego notatkę. Jeśli znasz francuski sam przeczytaj, co tam jest napisane. Wróć na korytarz i skieruj swe kroki do komnaty z olbrzymimi filarami. Natkniesz się na niewielki opór ze strony kilku strażników. Możesz ich jednak wystrzelać, jak kaczki, a przydatna będzie opcja zoomu (TAB). Przejdź przez małe pomieszczenie i ośnieżone podwórko (co tu tak pusto? - zapyta Twoje alterego). Jeśli oglądałeś "Czterech Pancernych" zanuć smętnie przy wraku "Rudego 102". Na wprost masz korytarz. Na jego końcu znajdują się drzwi, do których potrzebny jest złoty klucz. Znajdziesz go w korytarzu za żelaznymi drzwiami, ale to zadanie pozostawiamy już Tobie, Sebastianie Mortyrze.









Mieliśmy już wiele produktów opracowanych przez chińskich programistów. Wystarczy wspomnieć grę "Dragon Throne: Battle of Red Cliffs", która niedawno miała swoją premierę. Ponadto na ekranach naszych monitorów gościły już różnego rodzaju chińskie łamigłówki, wśród których prym wiedzie "Mahjong". Teraz przyszła pora na RPG-a prosto z Chin. Oto nadchodzi "Prince of Qin", program rozwiązaniami zbliżony bardziej do "Diablo" niż do "Baldur's Gate". Akcja gry została osadzona około 2200 lat temu za czasów panowania ostatniego chińskiego cesarza z dynastii Qin. Wcielamy się w rolę Fu Su, syna cesarza. Jak głoszą przekazy historyczne Fu Su popełnił samobójstwo, gdyż został oskarżony o zabójstwo ojca, a jego prawa do tronu przejął Hu Hai, młodszy syn cesarza. Tyle historia, natomiast w grze, Fu Su żyje i ma się dobrze, a przede wszystkim chce odzyskać tron, gdyż całe to zamieszanie jest efektem knowań Hu Hai. W trakcie wędrówki po starożytnych Chinach dołączy się do nas czterech innych bohaterów, każdy z nich dysponujący potężnymi mocami. W trakcie zdobywania doświadczenia nasi bohaterowie będą poznawali kolejne poziomy wtajemniczenia w szkołach walki, ponadto będą mogli modyfikować przedmioty znajdujące się w ich posiadaniu lub też tworzyć całkowicie nowe rzeczy. Twórcy zapewniają, że udało im się stworzyć świat, w którym jest zawsze kilka metod rozwiązywania stawianych przed nami zadań. Wszystko będzie zależało od preferowanego przez nas stylu gry. Możemy być wyrafinowanymi dyplomatami i rozwiązywać wszystkie problemy na drodze pokojowej dyskusji. Ale możemy też być tępymi osiłkami, którzy najpierw wyciągają miecz, a dopiero potem zastanawiają się, kto tu zawinił. Jeżeli chodzi o wykonanie gry, to autorzy postarali się by był w niej wiernie odtworzony obraz starożytnych Chin, począwszy od architektury, a skończywszy na strojach bohaterów. Naszym poczynaniom ma towarzyszyć nastrojowa chińska muzyka, a w trakcie gry poznamy również mitologię tego kraju. W grze będą występowały fantastyczne zwierzęta i potwory rodem z chińskich legend. No cóż, trzymamy kciuki, aby wszystkie te zapowiedzi się spełniły. Natomiast Was Drodzy Gracze zapraszamy do samodzielnego przetestowania tego programu, gdyż dzięki staraniom naszego zespołu, demo znalazło się na płycie CD dołączonej do naszej gazety.







EKRAN GRY

1 - Nasz bohater
2 - Członkowie drużyny
3 - Ilość punktów życia
4 - Ilość punktów magii
5 - Opcje gry
6 - Aktualnie wybrana umiejętność



- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Object Software
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.princeofqin.com
- **Wymagania:** PII 266 MHz, 128 MB RAM

STEROWANIE

W całości odbywa się za pomocą myszki. Lewy przycisk obsługuje polecenia: użycie, przedmioty, atak lub rozmowa z pokojowo nastawioną osobą. Prawy przycisk wywołuje menu bohatera, w którym możemy przejrzeć jego współczynniki, przeczytać biografię lub też uaktywnić jedną z umiejętności.

JAK GRAĆ

Demo pozwala nam na zwiedzenie niewielkiego miasta w którym otrzymamy pierwsze zadanie. Dzięki demu przekonacie się również, jak wygląda walka w "Prince of Qin". Zaraz po rozpoczęciu gry porozmawiajcie z magiem stojącym przy karczmie. Postanowi on przyłączyć się do Waszej drużyny. Udajcie się do zachodniej części miasta. Tam niedaleko sklepu, w którym możecie dokonać niezbędnych zakupów, napotkacie chłopca. Poinformuje on Was, że jego wioska została napadnięta przez oddziały cesarza i prosi o pomoc w oswobodzeniu osady. Przygotujcie się przed tą walką, gdyż siły wroga są przeważające.



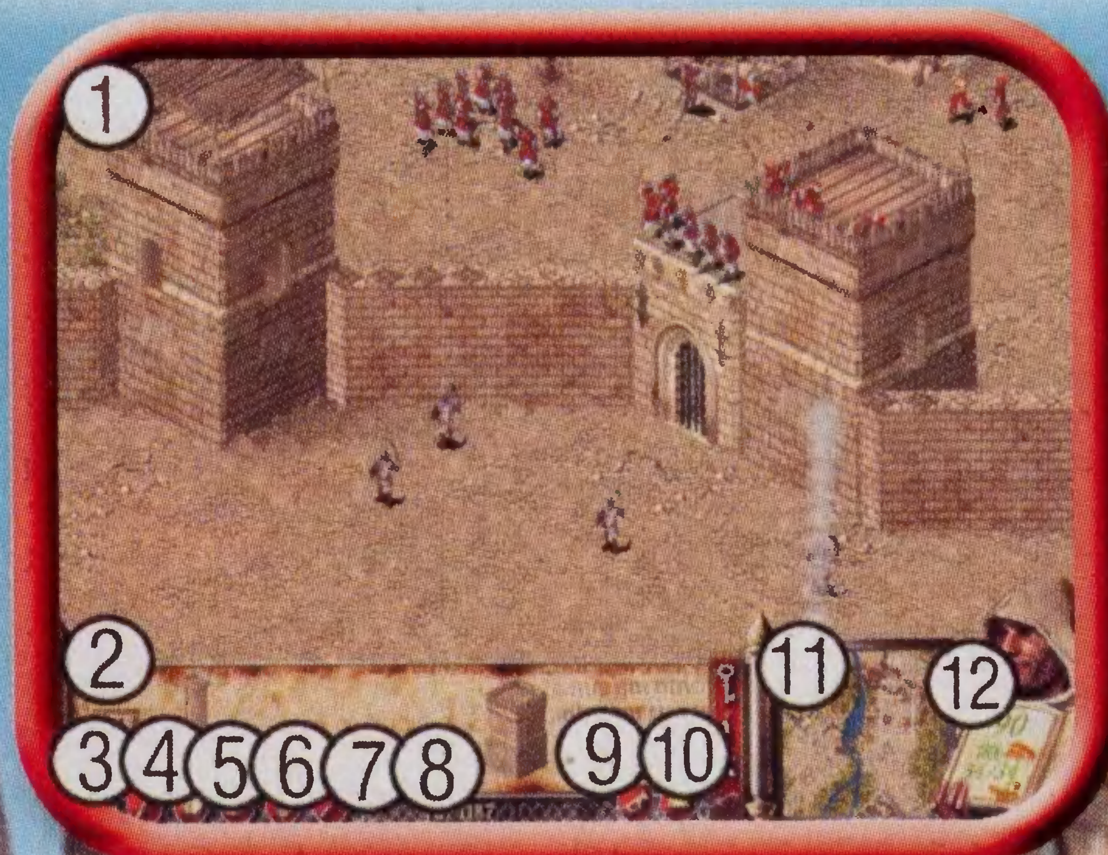
STRONGHOLD CRUSADER

Stronghold: Crusader" to druga odsłona znakomitej gry strategicznej "Twierdza". Tym razem zabawa toczyć się będzie w czasach burzliwych Wypraw Krzyżowych, a akcja przeniesie nas na Daleki Wschód. Zasady gry nie zmienią się i nadal trzeba będzie wznosić twierdze, bronić je i zdobywać wrogie. Demo zamieszczone na naszej płytce, pozwala na rozegranie trzech misji w trybie Skirmish, a ponadto zawiera niewielki tutorial (misje treningowe/przewodnik) przeznaczony dla graczy, którzy nie grali w część pierwszą "Twierdzy". Misje zawarte w demie charakteryzują się zróżnicowanym poziomem trudności (prawdę powiedziawszy, na ostatnim jest cholernie trudno) i liczbą przeciwników, których należy pokonać (w pierwszej misji - jeden, w drugiej - dwóch, a dwóch trzeciej - trzech). Niestety w demie nie można dokonywać żadnych zmian w opcjach, choć finalna wersja gry oczywiście będzie w pełni konfigurowalna.

STEROWANIE

Rozkazy wydajemy myszką, mapę również przesuwamy przy użyciu gryzonia. Przydatne skróty klawiaturowe to:

CTRL + 1-9 - grupowanie oddziałów
P - pauza
Kursory - przesuwanie mapy
TAB - interfejs włączony/wyłączony
X, C - zmiana położenia kamery
Z - zoom
ESC - menu



EKRAN GRY

1 - Pole gry
2 - Panel wyboru budowli/oddziałów
3 - Budynki obronne
4 - Warsztaty i kopalnie
5 - Farmy i sady
6 - Budynki publiczne
8 - Budynki przetwórstwa żywności
9 - Przymierza (nie działa w demie)
10 - Informacje o stanie gry
11 - Minimapa
12 - Informacje o skarbcu/populacji itp.

JAK GRAĆ

roponujemy rozpocząć od pierwszej, najłatwiejszej misji. W menu należy wybrać opcję Crusader, a następnie Custom Game. Teraz naciskamy duże, czerwone kółko z jedynką, a potem znajdującą się w prawym dolnym rogu rękę. Zabawa się rozpoczyna. Celem misji jest pokonanie przeciwnika (zwanego Rat) i zdobycie jego Twierdzy. Na środku ekranu znajduje się Stone Keep. To nasze centrum dowodzenia. Można tutaj ustalać wysokość podatków, ale na razie jest na to za wcześnie. Ponieważ wróg zaatakuje lada moment, należy dobrze się na to przygotować. W górze mapy znajdują się pokłady kamienia i rośnie sporo drzew. To nasze główne budulce. Stawiamy dwie chaty drwali (Woodcutter) i dwa kamieniołomy (Quarry). Obok tych ostatnich trzeba jeszcze postawić zagrodę wołów (Ox Tether), które będą wozić kamienie. Produkcja ruszy pełną parą. Teraz pora na zaplecze spożywcze dla naszych poddanych. Zaczynamy od spichlerza (Granary). Tam składowana jest żywność i ustalane są racje jedzenia. Nic na razie w tych ustawieniach nie ruszamy, choć potem będzie można podnieść racje żywnościowe (przybędzie szczęśliwych poddanych) i jednocześnie wprowadzić podatki (kasa zawsze się przydaje!) Nieopodal kamieniołomów są łąki. Tutaj stawiamy farmę drobiu (Dairy Farm), sad jabłkowy (Apple Orchard) oraz pole (Wheat Farm). Miejsca jest mało więc należy budowle stawiać ciasno. Poza zielonymi terenami budujemy natomiast młyn (Mill) i piekarnię (Bakery). Gdyby zdarzyło się, że już zostaniemy zaatakowani trzeba za wszelką cenę bronić tych budowli. Na początku mamy niewielką ilość łuczników i pikinierów. Na pierwsze dwa ataki wroga powinno wystarczyć. Teraz jednak należy zadbać o więcej wojska. Budujemy jeden lub dwa domy (Hovel), aby nasza populacja wzrosła. Stawiamy obóz najemników (Mercenary Post) i kupujemy dziesięciu łuczników. Gdy zbierzemy już trochę kamienia warto wystawić mury obronne i okrągłą wieżę (Square Tower). Z wysokości nasi łucznicy będą skuteczniejsi, a mury powstrzymają wroga. Ponieważ nasza wioska znajduje się pomiędzy odnogami rzeki, możemy odgrodzić się całkowicie. Aby podnieść naszą popularność u poddanych opłaca się wybudować kościół (Church). Teraz przygotowujemy się do wystawienia armii rycerzy. Każdy musi mieć zbroję i miecz. Stawiamy warsztat kowala, który robi miecze (Blacksmith Worksop) oraz płatnerza (Armores Worksop) robiącego zbroje. Obaj potrzebują jednak żelaza. Najlepiej będzie kupić je na targu (Marketplace), który budujemy nieopodal. Teraz jeszcze zbrojownia (Armory), tam będzie składowany sprzęt i koszary (Barracks) gdzie będziemy ćwiczyć rycerzy (Swordsman). Z dwudziestoma takimi wojakami w asyście licznego oddziału łuczników możemy z powodzeniem ruszyć na przeciwnika. Nie ma najmniejszych szans.

- **Premiera:** Jesień 2002
- **Cena:** 99.90 zł
- **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Gathering of Developers
- **Producent:** Firefly Studios
- **Dystrybucja:** Play It
- **WWW:** www.stronghold.godgames.com





GTA 3

DODATKOWE SAMOCHODY

Z pewnością wielu z Was stało się już szczęśliwymi posiadaczami gry "Grand Theft Auto 3". Przemierzając ulice Liberty City być może zastanawialiście się, co by było gdyby zasiąść za kółkiem wozu strażackiego lub pocztowej furgonetki. Jeżeli kiedykolwiek mieliście podobne dylematy, postaramy się je rozwiązać. Dzięki staraniom naszego zespołu, zebraliśmy ponad pięćdziesiąt nowych pojazdów do tej wspaniałej gry! Na naszej płycie znajdziecie oprócz wspomnianego wyżej wozu strażackiego m.in.: Forda Mustanga, wóz niemieckiej policji, Ferrari F50, Fiata Cinquecento, motorówki a nawet helikoptery. Żeby zainstalować nowe pojazdy należy skopiować zamieszczone na CD pliki do folderu /gta-III/models, a potem uruchomić plik TPD_Patcher.exe. Kiedy pojawi się okno wyboru, należy wskazać na opcję "Select Mod and Start Patching". Teraz wystarczy wybrać tylko modyfikację którą chcemy zainstalować np.: JBŁCarpack. GTA3_Mod. Po ponownym uruchomieniu programu pojazd ten będzie już dostępny.



SIMS

NOWE POSTACIE

Na płycie dołączonej do naszego czasopisma znajdziecie również komplet najnowszych postaci do jednej z najbardziej popularnych gier ostatnich czasów, a mianowicie "The Sims". Jeżeli jesteście znudzeni wyglądem bohaterów swojego małego komputerowego domku zainstalujcie jeden z 290 nowych modeli. Wśród tych wszystkich nowych postaci znajdziecie między innymi bohaterów rodem z filmów: "Braveheart", "Star Trek", "Batman" i wiele innych.



MORROWIND

MODY

Kontynuujemy zamieszczanie kolejnych modułów do jednej z najlepszych gier RPG tego lata, a mianowicie "Morrowind". Znajdziecie wśród nich nowe przygody, nowe umiejętności, nowe przedmioty. Pierwszy moduł Gladiator, który umożliwi Wam walczenie w serii pojedynków na arenie w Vivec, wprowadza również nowego bohatera niezależnego, Mistrza Areny. Kolejnym modułem, na który zdaniem naszej redakcji powinniście zwrócić uwagę jest Armorer. Dzięki niemu w grze pojawia się możliwość własnoręcznego wykonywania zbroi. Można ją wykonywać z czterech występujących w grze rodzajów materiału: hebanu, szkła, kości i dwemeru. Musicie znaleźć tylko odpowiednią ilość surowego materiału i zbroja będzie gotowa. Moduł ten wprowadza także kilka nowych przygód.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

DODATKOWE MAPY I SCENARIUSZE

Na zakończenie mamy dla Was kolejną porcję scenariuszy i map do trzeciej części serii gier "Heroes of the Might and Magic". Zamieszczanie dodatków do tej popularnej serii gier strategicznych staje się powoli tradycją naszego pisma. Zapraszamy Was do nadsyłania własnoręcznie wykonanych map do tej gry, najlepsze opiszemy i opublikujemy na łamach naszego pisma.

Na rynku gier komputerowych pojawia się, co raz więcej interesujących tytułów, większość z nich posiada dołączony edytor, który pozwala na tworzenie własnych plansz, map i przygód. W ciągu kilku ostatnich miesięcy gromadziliśmy większość ukazujących się dodatków, znaczna ich część nigdy nie została przez nas opublikowana. W końcu zdecydowaliśmy się na zgromadzenie ich w jednym miejscu i udostępnienie ich Czytelnikom. Stąd pojawiła się decyzja o powstaniu dodatku DVD do naszego czasopisma. Dodatek ten pojawi się już we wrześniu, a na płycie dołączonej do tej edycji znajdziecie ponad 2 gigabajty najnowszych dodatków do waszych ulubionych gier. Między innymi do: "Neverwinter Nights", "Max Payne", "Half Life", "GTA 3", "Morrowind", "Baldur's Gate 1 i 2", a także wielu innych.

• **Wymagania:** Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, karta 8 MB RAM

ANKAZIS 2020 - THE SUN



Dynamiczna strzelanina kosmiczna przedstawiona w perspektywie FPP. Superszybkim statkiem przemierzasz powierzchnie rożnych planet i walisz ze swoich fotonowych dział do wrogich maszyn. Zetknięcie z przeciwnikami obniża moc Twoich osłon i w efekcie może doprowadzić do wybuchu.

STEROWANIE

Mysz - skręty
LPM - strzał
PPM - zatrzymanie pojazdu

Przyjemna grafika utrzymana w pastelowych barwach jest miła dla oczu i uprzyjemnia rozgrywkę.



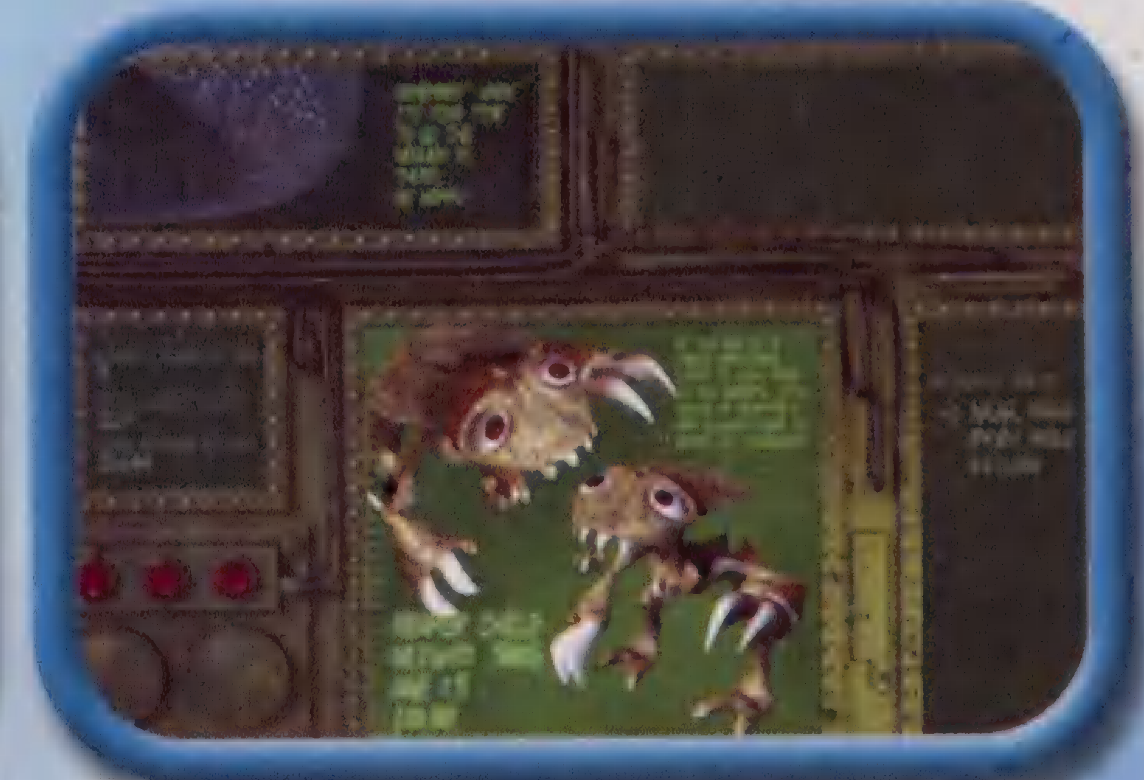
• **Wymagania:** Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, karta 16 MB RAM

PHOBIA III

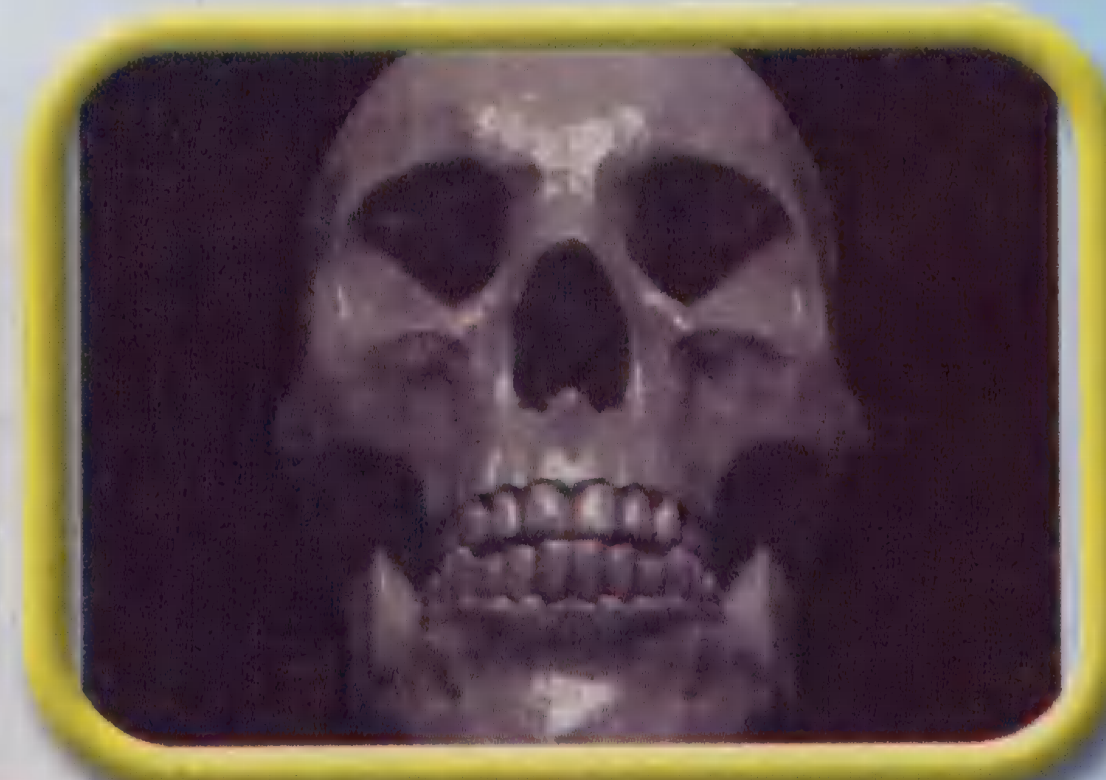
Jeżeli śnią Ci się koszmary o insektach, to nie powinieneś odpalać tej gry. Tutaj są MILIONY robali i ze wszystkimi musisz walczyć. Na szczęście pozostawiono do Twojej dyspozycji karabiny maszynowe i inne zabawki, które przerabiają potworne Crittery, Reapery, Bronto i Predatory w siekaną wołowinę. Gra złożona jest z szeregu misji, składających się w zwartą kampanię, ale można również sprawdzić się w walkach treningowych. "Phobia III" jest bardzo szybka i piekielnie trudna...

STEROWANIE

Kursory - ruch
Space - strzał
Enter - wybór w menu







• **Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D, 5 MB HD, karta dźwiękowa

MAGIC SOCOBAN

Idea "Socobana" chyba nigdy nie zaginie. I dobrze, bo



ta gra logiczna stanowi poważne wyzwanie dla szarych komórek graczy. Zabawa polega na przesuwaniu skrzynek po magazynie w taki sposób, aby ustawić je w odpowiednich miejscach. Trzeba się nieźle nagłówkować, aby zrobić to w taki sposób, żeby się nie zablokować. "Magic Socoban" do znanego pomysłu dodaje oryginalne wykonanie. Po pierwsze skrzynki przesuwa kościotrup (!), a po drugie, cała plansza przedstawiona jest w pełnym 3D i można ją swobodnie obracać.

STEROWANIE

ESC - wyjście do menu
F1, CTRL+Z - cofnięcie ruchu
F2 - save
F3 - load
F5 - level od nowa
F10 - wyjście z gry
PPM - rotacja planszy
LPM - wskazanie skrzynki, przesunięcie



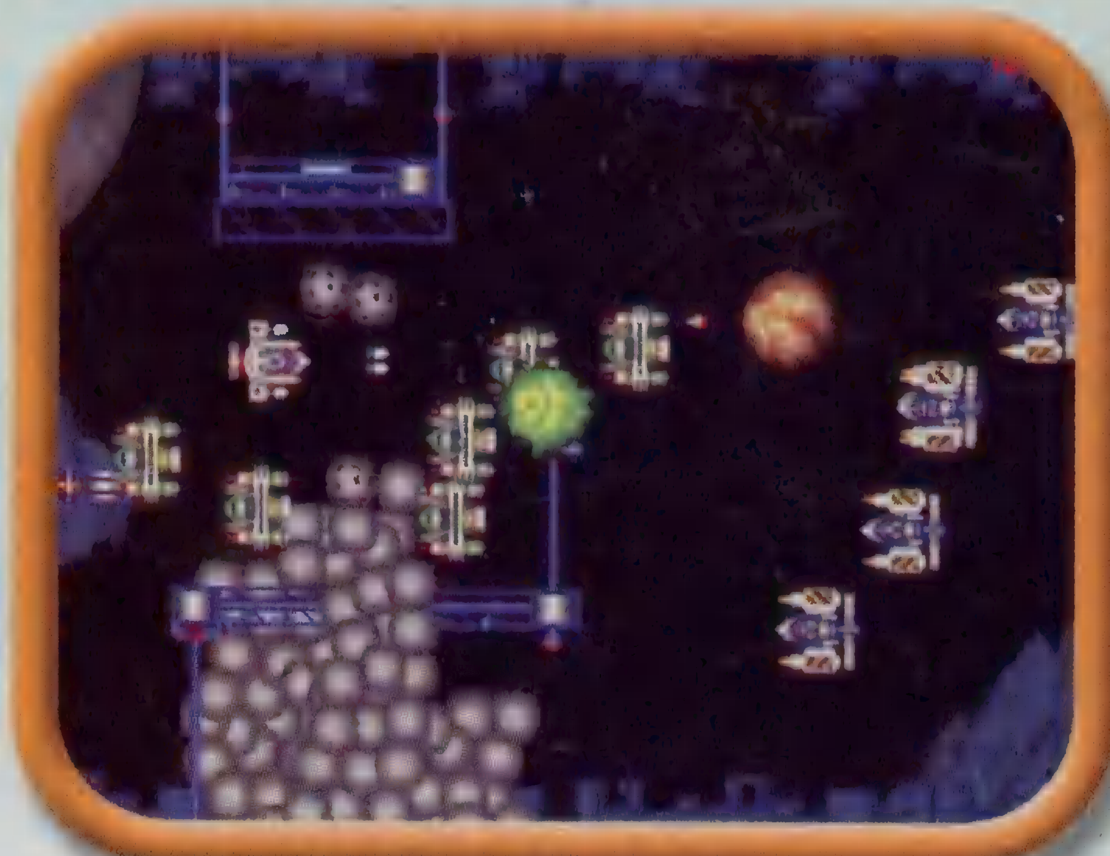
• **Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM

SIDEWINDER

Tę grę dedykujemy wszystkim miłośnikom lat 80-tych, kiedy to na automatach królowały "arkadówki" tego typu. Jest to prosta, aczkolwiek bardzo wciągająca gra zręcznościowa, w której naszym zadaniem jest przeprowadzenie kosmicznego pojazdu przez labirynt korytarzy zapełnionych pojazdami przeciwników, wieżyczkami strzelniczymi i wieloma innymi tego rodzaju atrakcjami. Grę spośród wielu podobnych programów wyróżnia bardzo duża ilość rozmaitych modułów o które możemy rozbudować nasz pojazd, a przez to zwiększyć jego skuteczność.

STEROWANIE

Klawisze kierunkowe - poruszanie
Spacja - strzał
Ctrl - strzał ciągły





• **Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D, 5 MB HD, karta dźwiękowa

SCORCHED 3D

Bardzo sympatyczna wariacja na temat kultowej gry. W zabawie chodzi o pojedynek dwóch czołgów, umieszczonych tym razem w pełni przestrzennym środowisku, na górzystej wyspie. Przeciwnicy eksterminują się nawzajem przy użyciu bogatego arsenału broni. Do dyspozycji są bomby fuzyjne, napalm, rakiety, zasłony dymne, samonaprowadzające pociski i wiele, wiele innych. Strzały oddaje się na przemian uwzględniając kierunek, odległość i nachylenie lufy. Po udanej misji można dokupić broń i pora na kolejny pojedynek. Zapewniona zabawa na długie godziny, zwłaszcza jeśli zagramy z prawdziwym przeciwnikiem!







STEROWANIE

SPACE - strzał
Kursory - obroty, podniesienie lufy

• **Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D, 5 MB HD, karta dźwiękowa

TRIANGLE TRIFLE

Kolejna, udana odmiana "Tetrisa"! Kolorowe trójkąty połączone ze sobą spadają z góry z coraz większą prędkością. Gracz ma za zadanie ustawiać je w taki sposób, aby sąsiadowały ze sobą kolorami. Gdy co najmniej cztery trójkąty będą obok siebie, wtedy jak w "Tetrisie", znikną i "ściana" trójkątów obniży się. Możliwa jest gra na trzech zdefiniowanych przez autorów poziomach trudności, ale nie są one wymagające.







STEROWANIE

P - pauza
F7 - zmiana trybu wyświetlania
S - włączenie/wyłączenie dźwięku
Kursory - sterowanie spadającymi trójkątami

Turniej Warcraft 3

Pod koniec sierpnia w kawiarence internetowej "Studio.tpi" w Warszawie odbyła się inauguracja Ogólnopolskiego Turnieju Warcraft III. Na pierwszy ogień poszli dziennikarze z tzw. prasy branżowej. Po zaciekłej serii potyczek w systemie pucharowym został wyłoniony zwycięzca. Został nim Paweł Karaszewski z "Clicka". Drugie miejsce przypadło Marcinowi Hajekowi z serwisu Gry On-line zaś trzecie Mateuszowi Ożyńskiemu z "Komputer Świat Gry". Od 1 października w Turnieju będą mogli wziąć udział wszyscy gracze!

Więcej informacji o tym, jak można przystąpić do rozgrywek (zaczynających się 1 września) oraz gdzie się one odbędą, znajdziecie na stronach: http://w3turniej.gry.wp.pl; http://warcraft.cdprojekt.com/w3turniej.htm.

Mistrz Ogólnopolskiego Turnieju Warcraft III stanie się posiadaczem wysokiej klasy komputera PC, w którym same tylko głośniki firmy Logitech wyceniane są na około 1300 PLN! Warto zagrać!

Worms 3

Nasze ulubione robaczki ponownie w natarciu! Firmy Activision i Team17 podpisały właśnie umowę o produkcji gry "Worms 3D". Jak sugeruje tytuł, tym razem robale będą walczyły w trójwymiarowym świecie. Poza tym wszystko, co uwielbialiśmy we wcześniejszych częściach pozostanie bez zmian, czyli kilkadziesiąt rodzajów broni i niezwykle wciągające pojedynki. Gra powinna ukazać się najwcześniej pod koniec 2003 roku.

X10

Oto nadchodzi kolejna gra akcji. "X10" pozwoli nam wcielić się w zwiadowcę korpusu kosmicznego, którego zadaniem jest spenetrowanie nowo odkrytej planety i stwierdzenie, czy nadaje się ona do zamieszkania. Jak łatwo przewidzieć, nie jest to najłatwiejsze zadanie, a nasz dzielny zwiadowca, który wpada w tarapaty zaraz po wylądowaniu, rozpoczyna eksterminację lokalnej flory i fauny. Ale to dopiero początek, bo wkrótce planetę zaczynają zasiedlać osadnicy. Nikt oczywiście nie daje wiary słowom naszego bohatera, który twierdzi, że planeta ta skrywa pewną mroczną tajemnicę... Premiera spodziewana jest na przełomie 2003/2004 roku.

Nowa gra z BioWare

Firma BioWare zapowiedziała, że rozpoczyna prace nad kolejną grą RPG, lecz tym razem oświadczenie firmy brzmi nieco podejrzanie. "Gra powstanie w oparciu o własny projekt intelektualny...". Cóż może kryć się w tym stwierdzeniu? Ani chybi nic innego ponadto, że tym razem gra nie będzie korzystała z systematyki AD&D tylko z jakiegoś własnego rozwiązania.

CASINO EMPIRE

- **Wydawca:** Play It
- **Producent:** Sierra
- **Premiera:** Jesień

Vegas to kraina miliona świateł, perła pustyni z setkami kasyn i kościołów, w których można poślubić nieznajomego lub nieznajomą w ciągu pięciu minut.

Podobno pod Białą Podlaską ma powstać wkrótce polskie Las Vegas, ale ile w tym prawdy? Za to pewnikiem jest fakt, że już jesienią będziecie mogli zbudować własne imperium hazardu, a wszystko to za sprawą gry "Casino Empire". Rozpoczniecie jako właściciel podupadającego domu gry na peryferiach Las Vegas. Docierają tu głownie nieudacznicy posiadający w portfelu jedynie kilka dolarów, bo wszystko zdążyli już wcześniej przepuścić. Jest jeszcze jeden problem, bo nie uregulowałeś rachunków z mafią i kilku oprychów żąda spłaty kolejnej raty długów. Najwyższy więc czas dokonać kilku radykalnych zmian w kasynie, może wstawić kilka nowych automatów? A może zakupić używaną ruletkę, ale jaką? Czy dać się skusić na jedną z tych "ulepszonych", przy których jedynie właściciel lokalu może bawić się w jasnowidza. Te i inne dylematy związane z budową imperium hazardu rozwiążecie już jesienią.





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Po opublikowaniu ulepszonej wersji "Wolfensteina" zdecydowano się na stworzenie oficjalnego dodatku.

Znamy już jego nazwę, jest to "Enemy Territory". Co nowego zaoferuje nam ten dodatek? Przede wszystkim dwie nowe misje, kilku świeżych przeciwników, a także nowe rodzaje broni. Ponadto firma wzięła pod uwagę opinie graczy i znacznie ulepszyła tryb multiplayer. W "Enemy Territory" znajdzie się także kilkanaście nowych map stworzonych wyłącznie na potrzeby gry internetowej.

- **Wydawca:** LEM
- **Producent:** ID Software
- **Premiera:** Jesień 2002









FIRESTARTER

- **Wydawca:** CD Projekt
- **Producent:** GSC Game World
- **Premiera:** Jesień 2003

Niewątpliwie wielu z Was spędza dłuuugie godziny przed ekranami monitorów.

A co by było, gdybyście nagle znaleźli się wewnątrz gry komputerowej, a w dodatku za swojego głównego przeciwnika mielibyście oszalały mega-komputer? Odpowiedź na to pytanie przyniesie planowana na przyszły rok gra akcji zatytułowana "Firestarter". W roku 2010 najbardziej popularnymi automatami do gry mają być maszyny pozwalające na wirtualne obcowanie z fantastycznymi światami, jednak na skutek groźnego wirusa komputerowego, jednostka centralna zarządzająca siecią automatów wariuje i zaczynają ginąć ludzie. Gracz wcieli się w rolę jednego ze schwytanych w wirtualnym świecie ludzi, a jego celem będzie wydostanie się z tej pułapki i jednocześnie oswobodzenie innych uwięzionych tam osób. Główny nacisk w tej grze ma być położony na niezwykłą dokładność grafiki i plastyczne odwzorowanie światów, które przyjdzie nam odwiedzić. Na razie wiadomo, że najprawdopodobniej będzie ich pięć w tym średniowiecze, dziki zachód i świat rodem z książek science fiction. Nieźle?





HALIBUT MARINE MANIA

Firma Microsoft co jakiś czas próbuje swych sił na rynku gier. Dowiedzieliśmy się, że na ukończeniu są już prace nad kolejnym dodatkiem do jednej z popularniejszych gier strategicznych ostatnich lat, a mianowicie "ZOO Tycoon".

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Blue Fang Games
- **Premiera:** Jesień 2002





Najnowsza wersja zwać się będzie "Halibut: Marine Mania" i jak już pewnie się domyślacie, pozwoli nam na wzniesienie w pobliżu naszego ZOO, olbrzymiego oceanarium. Będziemy mogli budować olbrzymie akwaria, baseny z widownią i wiele, wiele innych. Ale same budowle to nie wszystko, pojawią się nowe zawody (między innymi treser delfinów i zdesperowany śmiałek pływający z rekinami). Powstaną również nowe zagrożenia dla naszego ZOO, chociażby obrońcy środowiska, którzy od czasu, do czasu mają urządzać pikiety naszego oceanarium.





Czyżby nadchodził koniec serii "Baldur's Gate", "Neverwinter" i "Icewind Dale"?

Jagged Alliance 2 Gold

Firma SirTech Kanada postanowiła wskrzesić jedną z najpopularniejszych gier o najemnikach. Najnowsza wersja będzie zawierała podstawową grę, a także dodatek "Unfinished Business". W zapowiedziach mówi się również o tym, że w dodatku pojawią się nowi bohaterowie i nowe rodzaje broni. Ale naszym zdaniem jest to tylko zabieg marketingowy ułatwiający wprowadzenie na rynek "Jagged Alliance 3", którego premiera ma nastąpić w przyszłym roku.

Driver 3

Firma Infogrames Inc, oficjalnie zapowiedziała rozpoczęcie prac nad trzecią częścią gry "Driver". Wszystkim tym, którym wydaje się, że przegapili gdzieś część drugą, spieszymy wyjaśnić, że była ona przeznaczona tylko dla PlayStation. Na szczęście "Driver 3" dostępny będzie na wszystkie platformy od Xboxa po GameCube.

Kolejna taktyczna gra akcji

Zapowiada się, że być może niedługo powstanie gra, która zdetro-

nizuje "Operation Flashpoint". W zaawansowanej fazie produkcji znajduje się bowiem gra "Conflict: Desert Storm". Jak łatwo się domyślić, akcja tej gry będzie toczyła się w trakcie wojny w Zatoce Perskiej w roku 1991. Gracz będzie kontrolował piętnastu żołnierzy z amerykańskich i brytyjskich oddziałów specjalnych. Każdy z nich ma własną osobowość. Będzie mógł uruchomić wszystkie pojazdy, które znajdą się w jego otoczeniu. Pikanterii dodaje fakt, że jako konsultant przy produkcji gry, został zatrudniony Cameron Spence, były oficer z oddziału SAS.

Midway: Naval Battles

Już dawno nie mieliśmy okazji grać w morskie strategie, a zwłaszcza takie, których akcja rozgrywa się w okresie II Wojny Światowej. Już niedługo to się zmieni za sprawą gry "Midway: Naval Battles". Będzie to strategia czasu rzeczywistego, w której wcielimy się w rolę dowódcy okrętu wojennego. Do wyboru będziemy mieli cztery strony konfliktu: Anglię, Niemcy, USA i Japonię. W trakcie pokonywania kolejnych misji awansujemy w hierarchii wojskowej, co umożliwi nam kontrolowanie większej ilości okrętów. Cóż, czy wszystko to będzie miało ręce i nogi przekonamy się najprawdopodobniej dopiero wiosną 2003.

FAR CRY

- **Producent:** Crytek
- **Premiera:** Jesień 2003

Rozpoczęto właśnie prace nad kolejną grą akcji. "Far Cry" umiejscowiona będzie na odległych wyspach Polinezji.





Do tego raju na morzach południowych wkradło się niebezpieczeństwo. Na skutek przeprowadzanych w okolicy serii prób z bronią jądrową, lokalna flora i fauna zaczęła mutować. Początkowo nie były to groźne zmiany, ot zmiana koloru kwiatu z żółtego na fioletowy. Ale gdy plaże zaroiły się od krwiożerczych żółwi z instynktem piranii władze ONZ uderzyły na alarm. Wysłano w tamte rejony grupę specjalistów. Niestety po kilku tygodniach słuch o nich zaginął. Ale myli się każdy, kto uważa, że "Far Cry" będzie kolejnym "Parkiem Jurajskim". Odział specjalny wysłany na te tereny odkrywa, że wyspa stała się miejscem walki kilku konkurujących ze sobą korporacji. Każda z nich chce położyć łapę na nowych gatunkach roślin i zwierząt.





Gra ma być połączeniem szybkiej akcji z elementami dyplomacji i negocjacji. Co to ma oznaczać? Przekonamy się w ciągu nadchodzących miesięcy.

G.I COMBAT

- **Producent:** Freedom Games
- **Premiera:** Jesień 2002

Jedną z najbardziej udanych strategii czasu rzeczywistego osadzonych w realiach II Wojny Światowej była seria "Close Combat".

Mimo ogólnego uznania, jakie gra zbierała za swoje walory strategiczne w tym za poziom realizmu, wiele osób narzekało na ubogą oprawę graficzną. Teraz być może pojawi się gra, która połączy poziom złożoności rozgrywki strategicznej serii "Close Combat" z możliwościami graficznymi najnowszych kart 3D. Akcja gry "G.I. Combat" toczyć się będzie na plażach i polach Normandii, a rozgrywka będzie przypominała tę z "Close Combat", a więc szereg operacji, które będą wchodziły w skład kampanii. Przed każdą misją będziemy mogli zakupić i wystawić do walki oddziały (wszystko będzie zależało od ilości pozostających do naszej dyspozycji tzw. punktów operacyjnych).







Co ciekawe twórcy programu odgrażają się, że każda broń występująca w grze będzie opisana czterdziestoma współczynnikami! Między innymi celność, szybkostrzelność, wadliwość, zasięg itd. Aż strach pomyśleć iloma współczynnikami będzie w tej grze opisany pojedynczy żołnierz!?

NO ONE LIVES FOREVER 2

Czasy zimnej wojny dawno już minęły, można więc sądzić, że wspomnienia o niej także dawno uleciały w niepamięć.

- **Wydawca:** Cenega Poland
- **Producent:** Monolith
- **Premiera:** 2003

Okazuje się jednak, że istnieją ludzie, którzy marzą o wskrzeszeniu rywalizacji wywiadów lat 60. Legend o tajemniczych szpiegach, z gracją pijących Martini i strzelających do wrogów zza "Żelaznej Kurtyny". Jeśli myślicie po tym wstępie, że nadchodzi kolejna gra, w której bohaterem będzie James Bond, to jesteście w dużym błędzie. Oto nadciąga druga część popularnej strzelanki "No One Lives Forever". Ponownie na ekranach naszych komputerów zagości długonoga bohaterka z nienaganną fryzurą. Możemy być pewni, że znów jej zadaniem będzie ocalenie ludzkości przed mrocznymi knowaniami pewnego miliardera. Można się spodziewać, że gra jednak podąży bardziej w stronę parodii filmów z lat 60-tych, chociażby, dlatego, że w skład arsenału bohaterki wchodzą banany, którymi potrafi powalać wrogów. A sami przeciwnicy również wyglądają zgoła niepoważnie ubrani w pasiaste koszulki marynarskie, leginsy i czarne berety na głowie.









PANZER CLAWS

Polacy też potrafią! Po sukcesach naszych sąsiadów z Czech (seria gier "Hidden & Dangerous", "Operation Flashpoint"), w końcu może nadszedł czas na sukcesy polskich programistów.

- **Producent:** In-Games
- **Premiera:** 2003

Stanie się to być może za sprawą gry pod tytułem "World War II: Panzer Claws". Zainteresował się nią jeden z największych dystrybutorów gier, a mianowicie firma Eidos. "Panzer Claws" jest strategią czasu rzeczywistego osadzoną w realiach II Wojny Światowej. Gracze przejmują w niej kontrolę nad różnymi zgrupowaniami pojazdów mechanicznych (podobno odzwierciedlonych z niesamowitą precyzją), oddziałów piechoty, a w końcu lotnictwa. Akcja gry będzie obejmowała okres od najazdu niemieckiego na Rosję po ofensywę w Ardenach. Jest to pierwsza gra, która wykorzystuje najnowszy engine 3D z firmy Reality Pump. Pierwsze wrażenia są naprawdę oszałamiające, zresztą sami obejrzyjcie te screeny!









PILLAGE

Czas na plądrowanie nadchodzi i to na poważnie. Już na początku przyszłego roku powinna mieć miejsce premiera gry pod tytułem "Pillage" (plądrowanie).

- **Wydawca:** Techland
- **Producent:** Zed Two Game Design Studios
- **Premiera:** 2003

Ma to być strategia turowa z elementami gier akcji. Wszystko będzie się toczyć w baśniowym świecie, w którym grupa herosów rusza do walki z hordą potworów. Tym, co stanowić będzie o wyjątkowości tego programu, ma być całkowicie interaktywne środowisko gry. To w połączeniu z olbrzymimi umiejętnościami każdego bohatera sprawi, że żadna rozgrywka nigdy nie będzie taka sama. Bohaterowie potrafią fruwać, kopać podziemne tunele, niszczyć budowle i palić lasy. Dodatkowo w skład ich wyposażenia wejdzie ponad czterdzieści rodzajów broni. Z pierwszych informacji, które dotarły do naszej redakcji wiadomo również, że gra będzie miała dwadzieścia pięć misji. Rozbudowany tryb multiplayer umożliwi graczom z całego świata stworzenie ligi internetowej, rywalizację między drużynami, ale także wspólne działanie przeciwko komputerowemu przeciwnikowi.







CELTIC WARS

Ostatnio zapanowała moda na strategie osadzone w realiach starożytnego Rzymu. Niedawno miała miejsce premiera gry "Legion", a już w kolejce ustawiły się: "Gladius", "Circus Maximus", "Praetorians".

- **Producent:** Haemimont Software
- **Premiera:** Jesień 2002

Kolejną grą, którą można zaliczyć do tego trendu jest strategia zatytułowana "Celtig Kings: Rage of War". Jest to strategia 2D, swoimi rozwiązaniami mocno przypominająca grę "Warlords: Battlecry". Jednak w przeciwieństwie do tego tytułu ma być podobno bardziej realna (o ile oczywiście realne mogą być oddziały druidów, rzucające czary). Z największą dokładnością mają zostać oddane graficzne aspekty struktur architektonicznych pojawiających się w grze, czy też uzbrojenia i strojów oddziałów. Co ciekawe, w trakcie gry będzie można wybrać jeden z dwóch trybów rozgrywki: strategiczny lub przygodowy. Wątek przygodowy ma dotyczyć losów młodego galijskiego wojownika Laraxa, który wiedziony zemstą stara się osiągnąć boską moc niszczenia. Każda z czterech stron konfliktu (Galowie, Teutoni, Rzymianie i Druidzi), jak przystało na standardową grę strategiczną czasu rzeczywistego będzie posiadał właściwe dla siebie wady i zalety. Jednak w przeciwieństwie do większości gier tego gatunku, w trakcie rozgrywki nie będziemy rozbudowywali bazy. Swój potencjał produkcyjny będziemy mogli zwiększać jedynie poprzez przejmowanie budowli przeciwnika.






MASTER OF ORION 3

THE ULTIMATE SPACE STRATEGY GAME

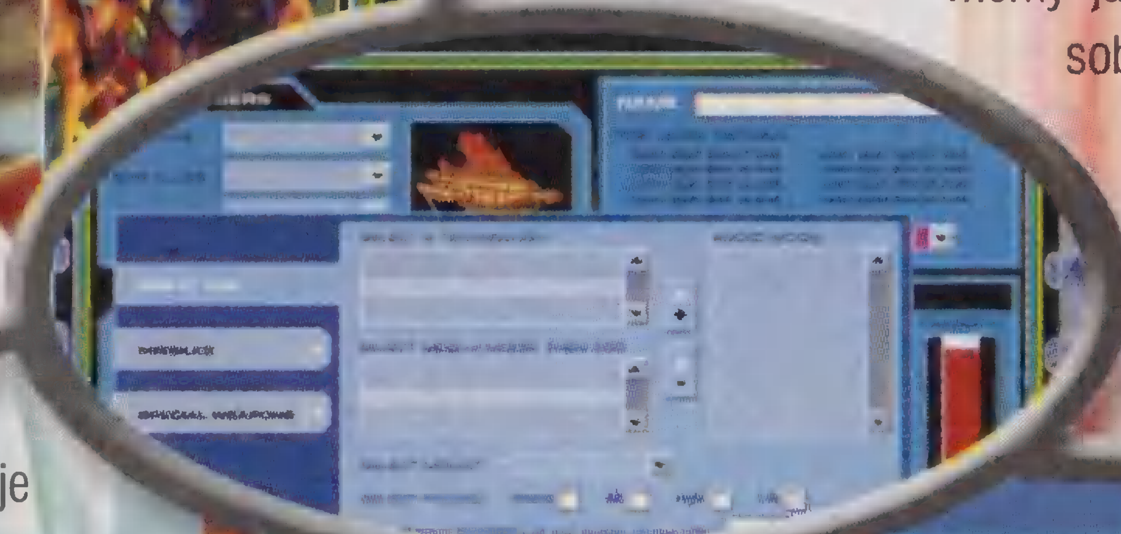
Już niedługo powinna nastąpić odsłona kolejnej, tym razem trzeciej już części jednej z najsłynniejszych strategii kosmicznych, a mianowicie "Master of Orion". Prace nad grą trwają już prawie dwa lata, więc z niecierpliwością czekamy na to, jakie nowe rozwiązania dla strategii kosmicznych zaproponują autorzy.

Udało nam się uzyskać informacje dotyczące ostatniej fazy powstawania tego interesującego programu, przedstawiamy zatem garść interesujących szczegółów.

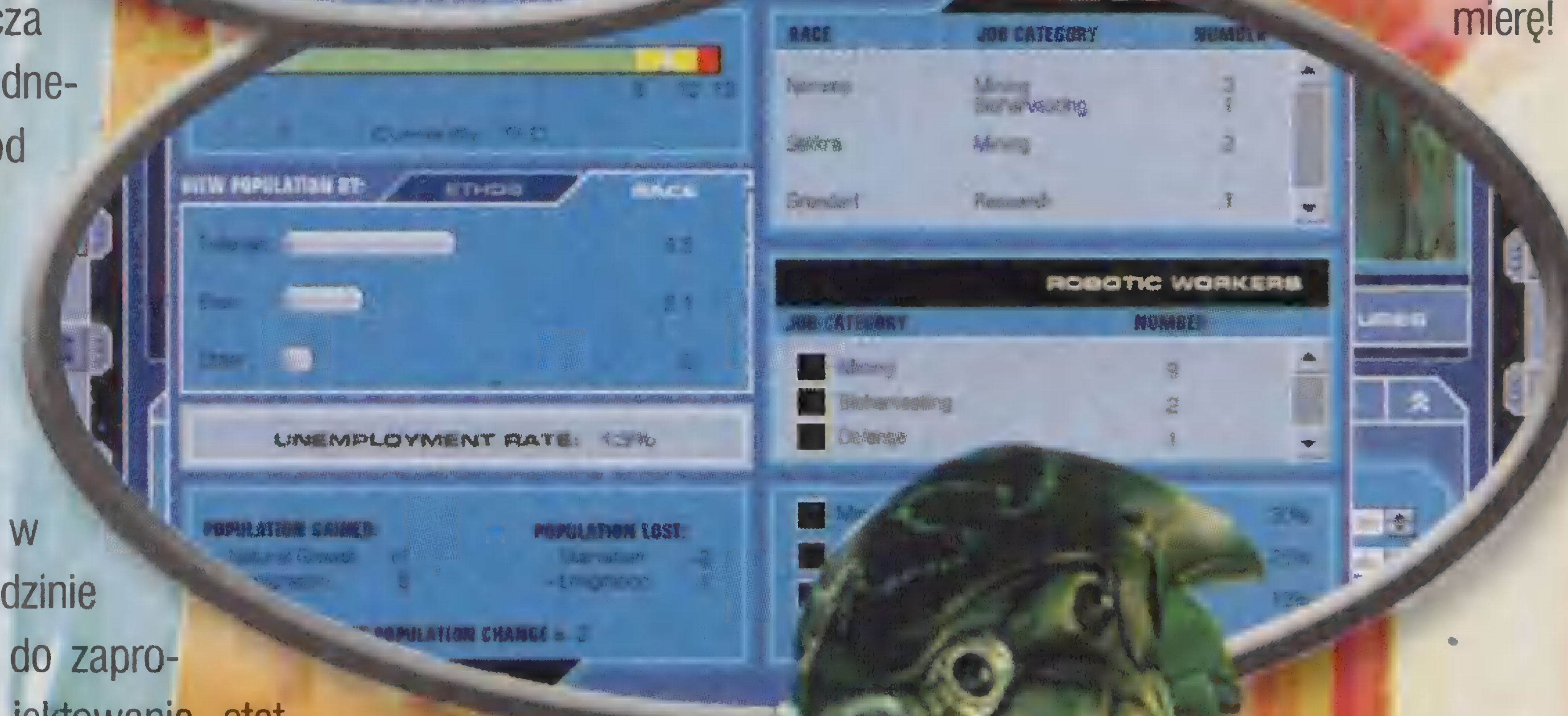
W dwóch poprzednich częściach wcielaliśmy się w rolę głowy państwa, ale tym razem będziemy po prostu (jeśli możemy tak powiedzieć) całym narodem. Przywódcy będą się pojawiali i znikali, podobnie, jak systemy polityczne czy ekonomiczne. Ciekawostką jest próba wprowadzenia takich czynników jak moda czy ogólnie, nowe trendy. Wszystko mimo, że rozgrywka toczyć się będzie w turach, będzie odbywało się dynamicznie. Najlepiej zobrazujemy to na przykładzie. Wyobraźmy sobie pokojowo nastawioną nację ceniącą naukę. Wszystko układa się dobrze do czasu... no właśnie, do chwili ataku kosmicznych wojowników.



Nieoczekiwanie umiłowanie pokoju ustępuje trendom militarystycznym. Pojawia się dyktator, który samoistnie nakazuje przesunięcie potencjału naukowego na rzecz produkcji militarnej. Albo weźmy inny przykład. Gdy potężne militarystyczne imperium zacznie się nadmiernie bogacić, w narodzie spada zainteresowanie wojskiem i powoli imperium to opanuje dekadencja. Zamiast imperatora pojawia się np.: rada senatorów.



Wszystko następuje samoistnie, ale nie oznacza to, że nie mamy na to żadnego wpływu. Na nasz naród możemy oczywiście wpływać. W każdej turze dysponujemy bowiem określoną ilością punktów "zarządzania", możemy je wykorzystać w każdej dziedzinie np.: do zaprojektowania statku, rozpoczęcia projektu naukowego, wyznaczenia rodzaju produkcji w fabrykach. Jeśli tego nie zrobimy wszystko odbędzie się automatycznie zgodnie z duchem narodu. I tak, pokojowi naukowcy stworzą statek badawczy z potężnymi sensorami pozwalający na lepsze poznawanie galaktyki, wojowniczy naród rozpocznie projekt mający na celu opracowanie kolejnej śmiercionośnej broni. Nie możemy po prostu być wszędzie. Jeżeli chodzi o walkę, to na nią również musimy wydatkować punkty zarządzania, tak więc sami decydujemy, czy pokierujemy naszą flotyllą, czy poświęcimy się rozwojowi państwa. W przeciwieństwie do fazy planowania walka toczy się w czasie rzeczywistym, ale nie kontrolujemy w niej pojedynczych statków, a jedynie wcześniej stworzone zgrupowania bojowe. Dajemy im określone zadania taktyczne, które starają się wykonać, ale w jaki sposób to zrobią zależy np.: od cech dowódcy takiego zgrupowania czy też wspominanego wcześniej "ducha narodu".





W porównaniu z poprzednimi częściami, dużej zmianie uległ również obszar rozgrywki, gdyż Galaktyka będzie przeszło trzy razy większa. Spotkamy w niej aż trzydzieści sześć obcych ras. To tylko kilka z zapowiadanych nowinek, część producenci nadal skrzętnie skrywają, ale i tak wiemy już wystarczająco dużo, żeby wyrobić sobie zdanie o tej najnowszej produkcji. Możemy śmiało powiedzieć, że nadchodzi wielki hit. W pełni spolszczona wersja tej gry powinna ukazać się w październiku. Zatem z wielką niecierpliwością oczekujemy na premierę!



- **Premiera:** Październik
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM

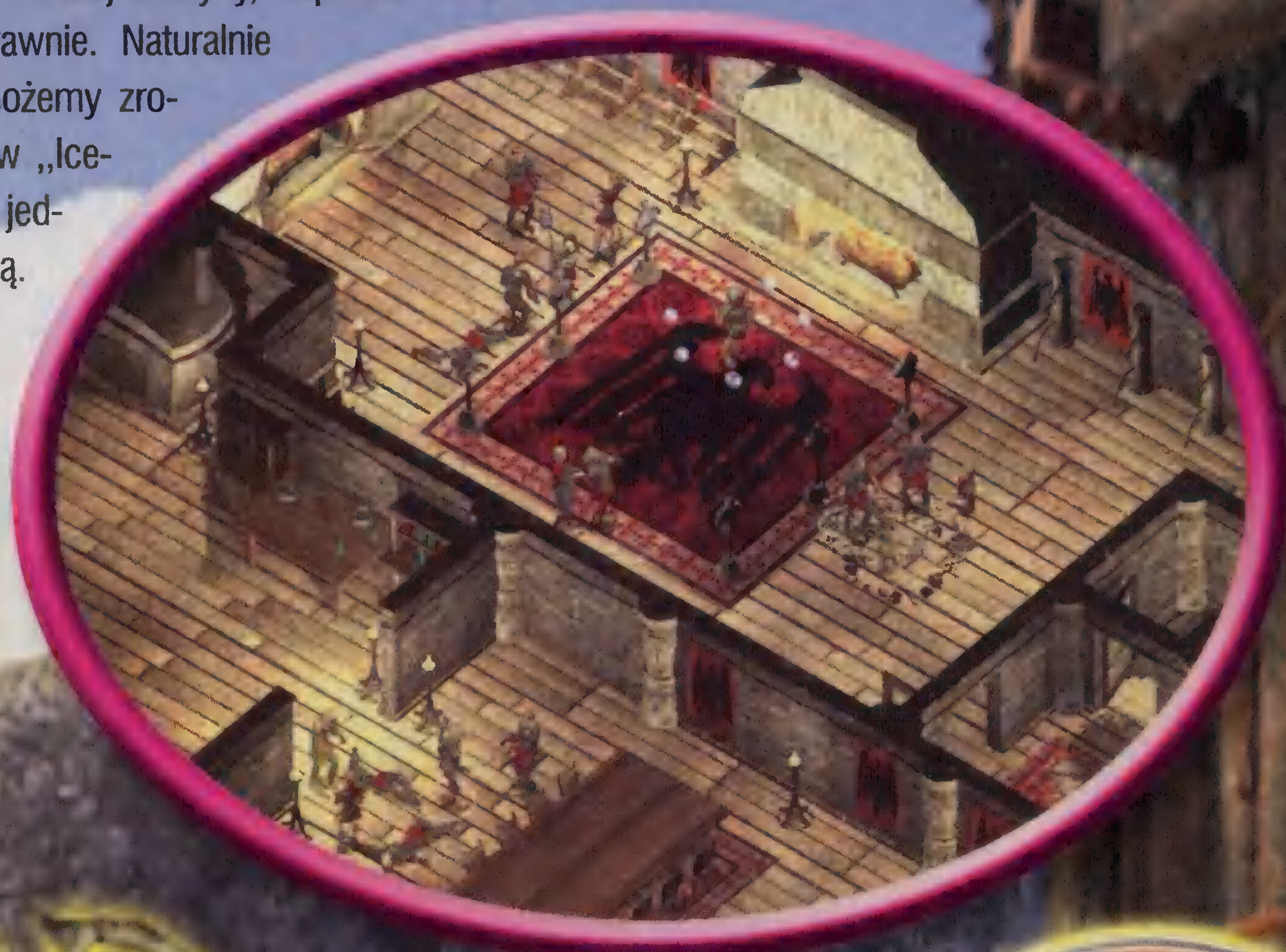
- **Wydawca:** Infogames
- **Producent:** QuickSilver Software Inc.
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** moo3.quicksilver.com

Po wielkim sukcesie jaki odniósł „Icewind Dale" pojawienie się sequela tej gry było tylko kwestią czasu. I właśnie teraz, po dwóch latach od premiery, na półki sklepowe trafiła długo oczekiwana kontynuacja jednego z najlepiej sprzedających się tytułów firmy Black Isle. Lista osiągnięć tej firmy jest bardzo imponująca. Każda stworzona przez nich gra stawała się hitem i odnosiła wielki sukces. Jeżeli ktoś myśli, że tym razem może być inaczej, to jest w wielkim błędzie.



Założenia „Icewind Dale 2" są takie same jak w części pierwszej. Gra skupia się głównie na walce i eksplorowaniu kolejnych rozległych lokacji. Akcja sequela toczy się 30 lat po wydarzeniach mających miejsce w „Icewind Dale". Raz jeszcze przyjdzie nam objąć dowództwo nad drużyną nieustraszonych śmiałków, by ponownie uratować przed zagładą cały Faerun. Fabuła gry, choć jest liniowa od początku do końca, potrafi naprawdę wciągnąć. Zabawę rozpoczynamy w mieście Targos nękanym ciągłymi atakami goblinów. Kto stoi za tymi napaściami i dlaczego to robi? Znalezienie odpowiedzi na te z pozoru proste pytania, nie jest wcale łatwe. Tym bardziej, że w miarę odsłaniania kolejnych elementów tej piekielnej intrygi sprawy znacznie się skomplikują...

Pamiętacie jaka była jedna z największych zalet pierwszej części? Wszyscy, którzy pomyśleli o opcji tworzenia własnej drużyny, odpowiedzieli poprawnie. Naturalnie to samo możemy zrobić również w „Icewind Dale 2". Z jedną tylko różnicą. Najnowszy produkt Black Isle w pełni bazuje na zasadach trzeciej edycji D&D. Dzięki temu gracz ma znacznie więcej możliwości i swobody w kreowaniu postaci. Zlikwidowano tradycyjny podział na zdolności klasowe. W każdej poprzedniej grze RPG określone umiejętności były przydzielone poszczególnym profesjom i np. jedyną osobą, która mogła wykrywać pułapki był złodziej. W











„Icewind Dale II" jest inaczej. Jeżeli chcemy okradać zamknięte skrzynie, a nie potrzebujemy w drużynie złodzieja, wystarczy po prostu nauczyć kogoś zdolności otwierania zamków. Oprócz tego zniesiono również ograniczenia rasowe wpływające na klasę postaci. Myślicie, że pół ork nie może zostać palladynem? W „Icewind Dale 2" wszystkie rasy mogą mieć swoich przedstawicieli w dowolnych profesjach. Warto także wspomnieć o nowych podziałach rasowych. Z wyjątkiem pół orków i pół elfów każda rasa została dodatkowo zróżnicowana. Przykładowo elfy są podzielone na: księżycowe elfy, dzikie elfy i drowy.

Jak już pewnie zauważyliście po screenach zamieszczonych obok, gra wykorzystuje stary i mocno wysłużony enginie Infinity. Oczywiście został on odpowiednio podrasowany, dzięki czemu grać można nawet w rozdzielczości 1024x768. Ponadto w „Icewind Dale 2" znajdziemy także nowe czary, których w sumie ma być ok. 300, nowe i jeszcze potężniejsze magiczne przedmioty oraz nowych, bardziej inteligentnych przeciwników.

W podsumowaniu trzeba powiedzieć jedno. Panowie z Black Isle po raz kolejny stanęli na wysokości zadania i ku naszej wielkiej radości stworzyli naprawdę bardzo dobry produkt. I choć wrzesień będący początkiem roku szkolnego jest smutnym miesiącem, to z pewnością wspaniała rozrywka jakiej dostarczy ta gra, będzie na pewno dużym pocieszeniem dla wszystkich wielbicieli RPGów. Zwłaszcza, że polski dystrybutor dokona pełnej lokalizacji.

- **Premiera:** Październik
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Interplay
- **Producent:** Black Isle Studios
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.icewinddale2.com

WERDYKT 9,5

Prawdziwa gratka dla wszystkich fanów RPG.

PLUSY

Nowy system tworzenia postaci, niewygórowane wymagania sprzętowe.

MINUSY

Trochę archaiczna oprawa graficzna.

BATTLEFIELD 1942

Ostatnio dużą popularnością cieszą się gry umożliwiające rozgrywkę wieloosobową. Niedawno swoją premierę miał "Mobile Forces", którego recenzje znajdziecie w tym numerze "Gier Komputerowych". Gra "Battlefield 1942" również należy do tego gatunku, ale znacząco różni się od wspomnianego tytułu. Pierwszy produkt oferuje nam bardzo szybką, nie wymagającą myślenia rozrywkę, natomiast w opisywanym właśnie tytule postawiono przede wszystkim na realizm.

"Battlefield 1942" to drużynową gra akcji, która przenosi nas na fronty najważniejszych bitew II Wojny Światowej: od Afryki północnej, gdzie miała miejsce słynna bitwą pod Tobrukiem, do Europy i na Pacyfik, na którym toczyły się zażarte walki między Japończykami i Amerykanami. W sumie autorzy przygotowali szesnaście wielkich i naprawdę rozległych plansz. Wszystkie obszary działań charakteryzują się dużą różnorodnością oraz dbałością o szczegóły. Za tak dobre osiągnięcia graficzne odpowiada nowy engine "Refractor 2", który specjalnie przygotowano dla potrzeb tego tytułu.

Autorzy gry przystępując do jej produkcji chcieli stworzyć realistyczny, zakrojony na wielką skalę, symulatorem wojny zakrojonym na wielką skale. Z całą odpowiedzialnością możemy stwierdzić, że w pełni im się to udało!

Nasze operacje wojskowe możemy prowadzić na wielu płaszczyznach dzięki możliwości kontrolowania ponad trzydziestu pięciu autentycznych pojazdów, statków i samolotów z okresu II Wojny Światowej. Jest to naprawdę olbrzymi wybór dający nam maksymalną swobodę działania podczas toczonych walk. Najważniejszym trybem gry (ale nie jedynym, bo są także

- **Premiera:** Wrzesień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM
- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Digital Illusions
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **WWW:** www.battlefield1942.com

STEROWANIE

W - Do przodu
S - Do tyłu
A - W lewo
D - W prawo
Q - Kucnięcie
Z - Czołganie
Spacja - Skok
E - Wejście/Wyjście do pojazdu
1 - 6 - Wybór broni



EKRAN GRY

1 - Ilość punktów życia
2 - Aktualnie używana broń
3 - Ilość amunicji
4 - Mini mapa
5 - Aktualna punktacja





inne np. "Capture the Flag"), jest "Conquest" czyli podbój. Najpierw opowiadamy się po jednej ze stron konfliktu, a gdy już to zrobimy, rozpoczynamy grę w punkcie startowym, który sami wybieramy, jeżeli jest ich więcej niż jeden. Następnie musimy zdecydować jaką specjalizację ma mieć nasz żołnierz. A jest to bardzo ważny wybór. Od niego zależy jak będzie wyglądała nasza rozgrywka, ponieważ każda klasa ma swoje unikalne wady i zalety. Przykładowo jeżeli chcemy sami poprowadzić atak na dywizje nieprzyjacielskich czołgów, to najlepszym wyborem będzie wojak z bazooką. Natomiast jeżeli komuś bardziej odpowiada wspieranie grupy szturmowej, to powinien wziąć skauta wyposażonego w snajperkę. Pozostali żołnierze jakich możemy wybrać to medyk, inżynier i szturmowiec. Normalnie grę obserwujemy z perspektywy oczu bohatera, ale po wejściu do pojazdu możemy przerzucić się na widok z trzeciej osoby znacznie ułatwiający kierowanie. Będąc przy tym temacie warto również wspomnieć, że pojazdy są bardzo zróżnicowane. Przykładowo prowadząc jeden z kilku rodzajów czołgów decydujemy czy będziemy obsługiwali główne działo, czy może karabin maszynowy. Podobny dylemat czeka nas w bombowcu, gdzie możemy wcielać się w role pilota, strzelca lub bombardiera.

"Battlefield 1942" to naprawdę świetny i realistyczny symulator wojenny. Nie jest to "Quake" w którym wystarczy wziąć rakietnice i iść "na żywioł". Tutaj trzeba przede wszystkim myśleć, bo w przeciwnym razie nie przeżyje się nawet jednej minuty na polu bitwy. Więc jeżeli ktoś lubi tego typu rozrywkę powinien już zacząć odkładać pieniądze na ten program.





JAK GRAĆ

W naszym demie mamy możliwość przetestowania jednej planszy, a jest nią Tobruk. W tym scenariuszu będziemy toczyć walkę o umocnienia pustynne. Wybierając Aliantów musimy bronić siedmiu fortów przed atakami wroga, a grając Niemcami musimy je oczywiście zdobyć. Po obu stronach konfliktu dysponujemy kilkoma czołgami, które można poprowadzić do ataku. Pamiętajcie jednak, aby kierując nimi unikać stalowych umocnień, natomiast, gdy będziecie sterować poczynaniami piechurów, omijajcie zasieki z drutu kolczastego. W bunkrach znajdziecie apteczki i dodatkową amunicję.

WERDYKT 9

Według nas najlepsza gra wieloosobowa jaką dotychczas zrobiono.

PLUSY

Realistyczna, wciągająca, bardzo ładna graficznie, pozwala poczuć klimat wojny.

MINUSY

Do dobrej zabawy gra wymaga stałego łącza i procesora z co najmniej 4 cyfrową liczbą hertzów.

Operation Flashpoint Resistance

Operation Flashpoint" była jedną z najbardziej nagradzanych gier ubiegłego roku. Idąc za ciosem firma Codemaster wydała pierwszy z dodatków zatytułowany "Red Hammer", który umożliwił graczom wcielenie się w żołnierzy z Bloku Wschodniego. Wiosną 2002 wydano wersję Gold, która zawiera oprócz wersji podstawowej także dodatek "Red Hammer".

Aktualnie dostępny jest najnowszy produkt firmy Codemaster zatytułowany "Operation Flashpoint: Resistance". W poniższej recenzji odpowiemy na pytanie, czy wprowadza on coś nowego do serii, czy jest to kolejna próba wyciągnięcia paru groszy od mniej zorientowanych w temacie.

Po zapoznaniu się z tym produktem, z czystym sumieniem możemy go Wam polecić. Okazało się, że tym razem firma Codemasters stanęła na wysokości zadania. "Resistance" jest doskonałą grą dla wszystkich wielbicieli "Flashpoint'a". Na potrzeby tego dodatku stworzono całkowicie nową wyspę o powierzchni stu kilometrów kwadratowych, na których prowadzić będziemy działania wojenne. Wydarzenia w których weźmiemy udział rozgrywają się na kilka lat przed głównym konfliktem znanym z poprzednich części. Nie zmienił się charakter gry, nadal jest to połączenie strzelanki z grą strategiczną. Znów mamy możliwość operowania każdym pojazdem, który znajdzie się na naszej drodze: od terenowego UAZ'a po helikopter bojowy. Wcielamy się w rolę Wiktora Troski, byłego żołnierza oddziałów specjalnych, który resztę życia postanowił spędzić na wyspie Nogovo. Niestety, na tej z pozoru spokojnej wysepce doszło do przewrotu politycznego. Niemal natychmiast przybywają na nią interwencyjne odziały rosyjskie pod dowództwem pułkownika Alieksieja Wasilijowicza Guby, zwanego również Dentystą. Ten bezwzględny typ, zresztą były dowódca syberyjskich łagrów, siłą przywraca porządek. Wiktor nie mogąc się dłużej przyglądać bezczynnie egzekucjom ludności cywilnej, sam zlikwidował kilku żołnierzy. Żeby jednak ratować swoją skórę musiał ukryć się w okolicznych



EKRAN GRY

1 - Lista informacji
2 - Kompas
3 - Aktualnie wybrana broń
4 - Celownik
5 - Ilość amunicji







- **Wydawca:** Bohemia Interactrive
- **Producent:** Codemaster
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **WWW:** ww.codemaster.com

- **Premiera:** Wrzesień • **Cena:** Tel. • **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM

lasach. Tam zorganizował oddział partyzancki i podjął walkę.

Bardzo dobrym pomysłem autorów jest fakt, że z misji na misję przechodzi broń i amunicja, a także skład naszego oddziału. Nieustannie musimy, więc dbać o nasz arsenał i nie szafować zbytnio życiem żołnierzy, bowiem okazać się może, że w końcowych misjach w ataku na kluczowe punkty towarzyszyć nam będzie zaledwie czterech partyzantów z nożami w dłoniach. Trzeba też dodać, że partyzanci zdobywają w walce doświadczenie. Oprócz tego w "Operation Flashpoint: Resistance" wprowadzono kilka nowych rodzajów broni, między innymi UZI, pistolet Tokarow T33, pojawia się także kilka nowych pojazdów np. UAZ, czołg T55. Jedyne co sprawił, że gra ta nie znalazła w naszych oczach pełnego uznania to fakt, że grafika tego programu mimo pewnych poprawek kosmetycznych jest już nieco przestarzała. Zauważyliśmy również niewielki spadek wydajności tego programu wobec wcześniejszych wersji gry. Jednak mimo tych drobnych mankamentów, jest to program godny uwagi. Wszyscy Ci, którzy nie mieli jeszcze okazji zetknąć się z serią "Flashpoint", powinni zacząć od tego właśnie produktu. A Ci którzy myślą, że rozgryźli już wszystkie tajniki tej serii, nad "Resistance" spędzą niejedną nieprzespaną noc. Zresztą co tu dużo mówić, na płycie dołączonej do naszej gazety znajdziecie demo tego programu, więc sami najlepiej poznajcie jego wady i zalety.





STEROWANIE

W - Przód
S - Tył
A - Prawo
D - Lewo
E - Bieg
Z - Padnij
Q - Klęknij
R - Przeładowanie broni
Enter - Wykonanie aktualnie podświetlonej czynności np.: podniesienie broni, uruchomienie pojazdu
0 - 9 Menu rozkazów
M - Mapa

Jako dowódca:
F2 - F12 - Wybór żołnierza
~ - Wybranie wszystkich żołnierzy



JAK GRAĆ

Jest to jedno z najbardziej rozbudowanych dem, które mieliśmy ostatnio okazję zamieścić na CD. Czekają na Was dwie pokaźne misje. W pierwszej jako szeregowy żołnierz bierzecie udział w zdobyciu i utrzymaniu nadmorskiej wioski. O ile pierwszy etap jest stosunkowo prosty, bo wystarczy powstrzymywać się od nagłego ataku i czekać na wsparcie czołgowe, to etap drugi może sprawić kilka problemów. Z dwóch kierunków nacierają na wioskę nieprzyjacielskie oddziały. Od północy nadjeżdżają wozy opancerzone, a od północnego-wschodu nacierają oddziały piechoty. W misji drugiej jako przywódca oddziału musisz zdobyć trzy punkty obsadzone przez oddziały przeciwnika, jeżeli nie zlikwidujesz pierwszego punktu szybko i po cichy, to żołnierze przeciwnika w kolejnych punktach oporu nie będą łatwą zdobyczą.

WERDYKT 8,5

W doskonale funkcjonującej maszynie pojawiły się jednak drobne zgrzyty.

PLUSY

Fabularny wątek kampanii, gromadzenie broni, zbieranie doświadczenia.

MINUSY

W porównaniu do poprzednich wersji wydaje się, że działa wolniej.









NHL 2003

Firma Electronic Arts produkuje gry sportowe już od ponad dziesięciu lat. W tej dziedzinie jest niekwestionowanym liderem, którego pozycja wydaje się być niepodważalna. Co roku rzesze fanów na całym świecie niecierpliwie oczekuje przede wszystkim na pojawienie się trzech flagowych produktów EA: NHL, NBA i FIFA. Dziś mamy zaszczyt zaprezentować Wam Drodzy Czytelnicy pierwszy z nich. Jest nim "NHL 2003", tytuł, który co roku, tradycyjnie ukazuje się najwcześniej z całej serii. Z poniższego tekstu dowiecie się czy twórcy z Electronic Arts zaskoczyli nas czymś nowym, a jeżeli tak, to czym.

- **Premiera:** Wrzesień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 450 MHz. 128 MB RAM

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **WWW:** www.ea.com

Zaczniemy od tego, co jest najbardziej widoczne, czyli od oprawy wizualnej. Dzięki nowemu engine'owi "NHL 2003" jest obecnie najładniej wyglądającym tytułem sportowym na peceta. Gra może pracować nawet w rozdzielczości 1600x1200, a dopracowana w każdym najdrobniejszym szczególe grafika, swoją dokładnością przyprawia człowieka o przysłowiowy zawrót głowy. Stadiony przepełnione żywo reagującymi kibicami wyglądają wyjątkowo realistycznie. Natomiast bardzo efektownie zrealizowane powtórki ciekawszych akcji, śmiało mogą konkurować ze swoimi telewizyjnymi odpowiednikami. Od strony audio produkt wypada równie dobrze. Wszystko co usłyszymy w tej grze, poczynając od uderzeń zawodników o bandy, poprzez krzyki oraz przekleństwa, a kończąc na odgłosach kijów i łyżew szorujących lód, to autentyczne

odgłosy nagrywane podczas meczów hokejowych. Co ciekawsze, wszystko to może być odtwarzane w systemie Dolby Digital Surround 5.1 Sami więc widzicie, jak bardzo dopracowany jest ten program, ale na tym nie koniec. Do nowości należy jeden z lepszych pomysłów, jakie do tej pory wprowadzono do serii "NHL", a jest nim tzw. Dynamic Deke Control. Dzięki temu systemowi początkujący gracze uaktywniają wybranym klawiszem jedno z ośmiu najpopularniejszych zagrań, a bardziej doświadczeni mogą przejąć nad zawodnikiem pełną kontrolę,







by stworzyć własne nietypowe zagrania. Kolejną innowacją panów z EA jest Game Braker. Teraz każdy z zawodników ma pasek ładujący się w miarę strzelania bramek i wykonywania efektownejszych zagrań. Gdy osiągnie on limit, gra przechodzi w tryb zwolnionego czasu, zastosowany wcześniej z dużym powodzeniem w "Max Payne". W ten sposób mecz nabiera dramaturgii, a my dostajemy nową, bardzo widowiskowe możliwość wpływania na przebieg gry. W porównaniu z poprzednią częścią w "NHL 2003" poprawiono "Gamestory". Komputer cały czas zachowuje w pamięci sytuacje i ciekawostki z rozegranych już spotkań, do których bardzo często się odwołuje prezentując nam indywidualne osiągnięcia graczy oraz postępy drużyn. Następna warta odnotowania rzecz to polepszona sztuczna inteligencja bramkarzy dzięki czemu bramki nie padają po identycznych i schematycznych akcjach. Co jeszcze oferuje nam "NHL 2003"? Standardowo wszystkie, czyli trzydzieści drużyn z najlepszej hokejowej ligi świata oraz dwadzieścia zespołów narodowych, wśród których znajdziemy także Polskę. Co do trybów gry, to tym razem są tylko cztery: szybki mecz, sezon, Playoffs i Mistrzostwa Świata.

Najnowsza odsłona hokeja przygotowana przez EA to prawdziwy majstersztyk. Tytuł obowiązkowy dla każdego fana tego sportu! Gorąco polecamy również wszystkim innym, którzy lubią gry sportowe.







WERDYKT 8,5

Jednym słowem, bezkonkurencyjna.

PLUSY

Świetna oprawa audiowizualna, nowe pomysły uatrakcyjniające grę.

MINUSY

Niewiele da się znaleźć, ale "NHL 2004" pewnie będzie lepszy.

MOBILE

Jeszcze kilka lat temu, dobrze wymyślona fabuła odgrywała w grze bardzo ważną rolę. Nie do pomyślenia była sytuacja, żeby jakiś tytuł nie posiadał jej w ogóle. Ale dziś, w dobie wszechobecnego Internetu, wiele spraw uległo zmianie. Obecnie dobra gra wcale nie musi mieć fabuły, czego najlepszym przykładem jest "Quake 3" i "Unreal Tournament". Recenzowany właśnie "Mobile Forces" również należy do tego typu gier.



Jak już wspominaliśmy, "Mobile Forces" stworzony został głównie z myślą o multiplayerze, ponieważ większość trybów gry, to konkurencje wybitnie drużynowe. Dlatego jeżeli ktoś nie posiada stałego łącza, może śmiało zapomnieć o tym tytule i odpuścić sobie dalsze czytanie recenzji. Oczywiście gra posiada tryb dla jednej osoby, ale zabawa z mało inteligentnymi botami nie wciąga i nie daje nam takiej satysfakcji, jak potyczki z realnym przeciwnikiem. Natomiast jeżeli ktoś spełnia wyżej wymieniony warunek i nie jest skazany tylko na modem, śmiało może sięgnąć po tę pozycję. Gra oferuje bowiem szybką i dynamiczną zabawę okraszoną bardzo przyzwoitą grafiką. Kluczową role w rozgrywce odgrywają pojazdy. Do naszej dyspozycji oddano cztery rodzaje środków transportu, które możemy wykorzystać w walce (wcielając się w kierowcę lub strzelca). Różnią się one między sobą szybkością, zwrotnością, opancerzeniem oraz przyczepnością do podłoża. Pojazdy pojawiające się w "Mobile Forces" zostały zaprojektowane przez ludzi odpowiedzialnych za stworzenie samochodów w "GTA 3". Widać, że są to specjaliści jedni z lepszych w swoim fachu, bowiem



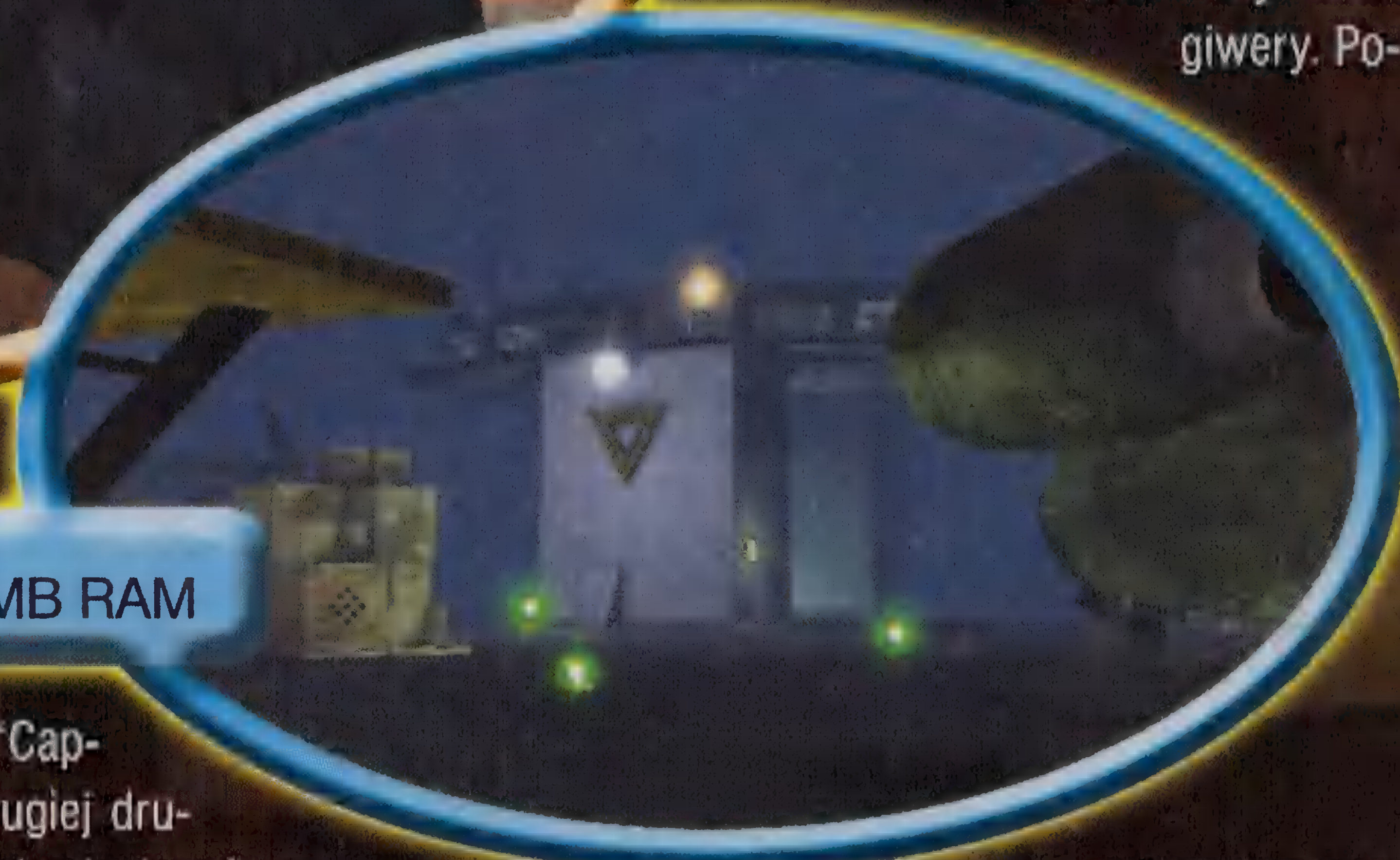


FORCES

bardzo dobrze oddana fizyka jazdy, to jedna z największych zalet tego produktu. Jednak mimo tego całego wysiłku włożonego w dopieszczenie pojazdów, w grze pojawiają się rażące błędy jak np. sytuacje gdy wpadamy do wody, ale nasz wehikuł zamiast pójść na dno, bez problemu utrzymuje się na powierzchni?!



sejfu znajdującego się na terenie przeciwnika. Miejscem naszych zmagań są obszerne, ładne i szczegółowe plansze (w sumie jest ich 12), choć widać, że gra nie w pełni wykorzystuje engine "Unreal Tournamenta". Jednym z bardziej rzucających się w oczy minusów "Mobile Forces" są słabo dopracowane i zbyt duże giwery. Poza tym poszczególne typy broni nie mają odpowiednich, sensownie ustalonych parametrów. Przez to karabin M4 i rakietnica posiadająca takie samo przybliżenie jak snajperka, są wręcz artefaktami na tle których reszta uzbrojenia staje się całkowicie bezużyteczna.



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00 zł
- **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Majesco Entertainment
- **Producent:** Rage
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **Strona WWW:** www.cenega.pl

Jeżeli chodzi o rodzaj zabawy, to do wyboru mamy 8 różnych trybów gry. Oprócz standardowych konkurencji, czyli zwykłego lub grupowego "Deathmachu" i "Capture the Flag" w "Mobile Forces" znajdziemy nowe, ciekawe tryby. Przykładowo konkurencja "Captains" jest polowaniem na przywódcę drugiej drużyny, w ,,Trailerze" musimy dostarczyć pojazd z bombą do bazy wroga, a głównym celem "Safecrackera" jest wykradzenie złota z



Rozgrywka w "Mobile Forces" jest bardzo dynamiczna i efektowna, a wprowadzone do gry pojazdy miło urozmaicają "zabawę w zabijanie". Więc jeżeli ktoś ma stałe łącze i podoba mu się "Quake 3" z pewnością powinien zapoznać się z tym produktem.

WERDYKT 7,5

Hummer i rakietnica? Czyżby była to nowa recepta na dobrego shootera?

PLUSY

Walka przy użyciu pojazdów, ciekawe i urozmaicone tryby gry, ładna grafika.

MINUSY

Wymaga stałego łącza, zawiera irytujące błędy.

CULTURES 2

DIE TORE ASGARDS

Kolejnym tytułem, który ukazał się w serii "Extra Gra" jest "Cultures 2". Przyzwyczailiśmy się, że największym atutem programów z tej serii jest ich niewygórowana cena, natomiast generalnie są to produkty średniej jakości, które nie mogą zaoferować nam rozrywki na najwyższym poziomie. Czy tak jest również w przypadku tej gry? Odpowiedź na to pytanie znajdziecie w tej recenzji.

"Cultures 2" jest pomysłową mieszanką strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG. Już na pierwszy rzut oka widać bardzo wyraźne podobieństwa do osławionych "Settlersów". Autorzy duży nacisk położyli na sferę dyplomatyczną i ekonomiczną rozgrywki. Natomiast w mniejszym stopniu skupili się na militarnej stronie zabawy.



W grze przyjdzie nam wcielić się w młodego przywódcę Wikingów o imieniu Branji. Wraz z nim i jego wojowniczym ludem udamy się do Europy, by tam znaleźć wytłumaczenie tajemniczej wizji, której doznał nasz bohater, a która może mieć wpływ na losy całego świata.

Twórcy gry chcieli dać nam jak największą swobodę w kierowaniu rozwojem naszego plemienia, ale niestety swojego zamiaru nie potrafili sprawnie wprowadzić w życie. Wygląda na to, że... przedobrzyli. To dość poważny mankament tej produkcji. Zbyt duża ilość obowiązków, które spadają na barki gracza nie pozwala w pełni cieszyć się grą, zmuszając nas do ciągłego i żmudnego zajmowania się detalami. A wierzcie nam, że pracy mamy naprawdę dużo. Trzeba kojarzyć ze sobą małżeństwa, przydzielać ludziom zadania, nadzorować postęp wyznaczonych prac itd. Cały czas musimy także obserwować rozwój naszych poddanych, ponieważ Ci ciągle się uczą, a awansując na następne poziomy, zdobywają nowe umiejętności. Na tym nie koniec! Ktoś przecież musi zająć się również wznoszeniem budynków i wyrabianiem broni oraz nowych przedmiotów, które później trzeba oczywiście ulepszać. W sumie cały ten system sprawdza się do tego, że ogranicza nas do kierowania kilkoma jednostkami, gdyż w przypadku większej ilości poddanych, gra zamienia się po prostu w horror. I szczerze przyznajemy, że właśnie z tego powodu graliśmy w "Cultures 2" tylko z obowiązku. Sytuacji nie ratuje nawet śmieszna, "kreskówkowa" i przyjemna dla oka grafika, której jedynym mankamentem jest przyjęcie izometrycznego rzutu kamery. Na wspomnienie zasługuje także przyjemna dla ucha i dobrze dopasowana muzyka mile urozmaicająca rozgrywkę.



Za kupnem tego tytułu przemawia zwłaszcza jego niska cena. Wierzymy także, że znajdzie się wielu graczy dla których wymienione przez nas wady, okażą się zaletami i potraktują ten tytuł jak wyzwanie. Tylko pod takim warunkiem gra ta może się podobać.



WERDYKT 6

Polecamy głównie miłośnikom "Settlersów".

PLUSY

Grafika, muzyka, rozbudowany system zarządzania wioską.

MINUSY

Niestety po krótkim czasie wyżej wymieniony system staje się naszym największym utrapieniem.

- **Wydawca:** JoWooD
- **Producent:** Funatics Entertainment
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.extragra.com

- **Premiera:** Już jest • **Cena:** 29.99 • **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM

The Elder Scrolls III: MORROWIND

Minęło już dobrze sześć lat odkąd na dyskach naszych komputerów zagościli bohaterowie "The Elder Scrolls II: Daggerfall". Ta wspaniała, epicka RPG, godna następczyni wypuszczonej w 1993 roku "Areny", zachwyciła wszystkich ogromnymi możliwościami. Tak wielkiego świata w historii wirtualnej rozrywki jeszcze nie było. Rozmach projektu przerósł najśmielsze oczekiwania graczy, którzy mimo dość dużych, jak na owe czasy wymagań sprzętowych i licznych, bardzo uciążliwych błędów byli tym programem po prostu oczarowani.



Kiedy przygody się skończyły, zachwyt minął, a wszystkich bezgranicznie zauroczonych produktem Bethesdy ogarnęła długo niezaspokojona gorączka oczekiwania. Wielu już zdążyło zapomnieć o tym produkcie, ale dla innych miłośników RPG, nadeszły wreszcie dni, gdy ich cierpliwość została sowicie nagrodzona. Do trzęsących się z emocji rąk redakcyjnych rolplejowców trafił właśnie "The Elder Scrolls III: Morrowind"!



- **Premiera:** 20 listopada
- **Cena:** 99.90 zł
- **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Bethesda Softworks
- **Producent:** Bethesda Softworks
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.elderscrolls.com

Wszystko zaczyna się raczej niewinnie, a może odwrotnie, to my jesteśmy już winni i właśnie nas uniewinniają. A może tak naprawdę jesteśmy niewinni tylko niesłusznie skazani? Grunt, że opuszczając statek więzienny stajemy na suchym lądzie w Seyda Neen, małym miasteczku należącym do potężnego ludzkiego Imperium Tamriel rządzonego przez Uriala Septima IV. Wszystkie przygody rozgrywają się w okupowanej przezeń prowincji Morrowind zamieszkałej w głównej mierze przez Czarne Elfy.



W trakcie załatwiania rutynowych formalności związanych z naszym uwolnieniem, bezboleśnie przeprowadzani jesteśmy przez zdawałoby się niemożliwy do uproszczenia proces tworzenia postaci. Specjaliści z Bethesdy wpadli

Scrolls III

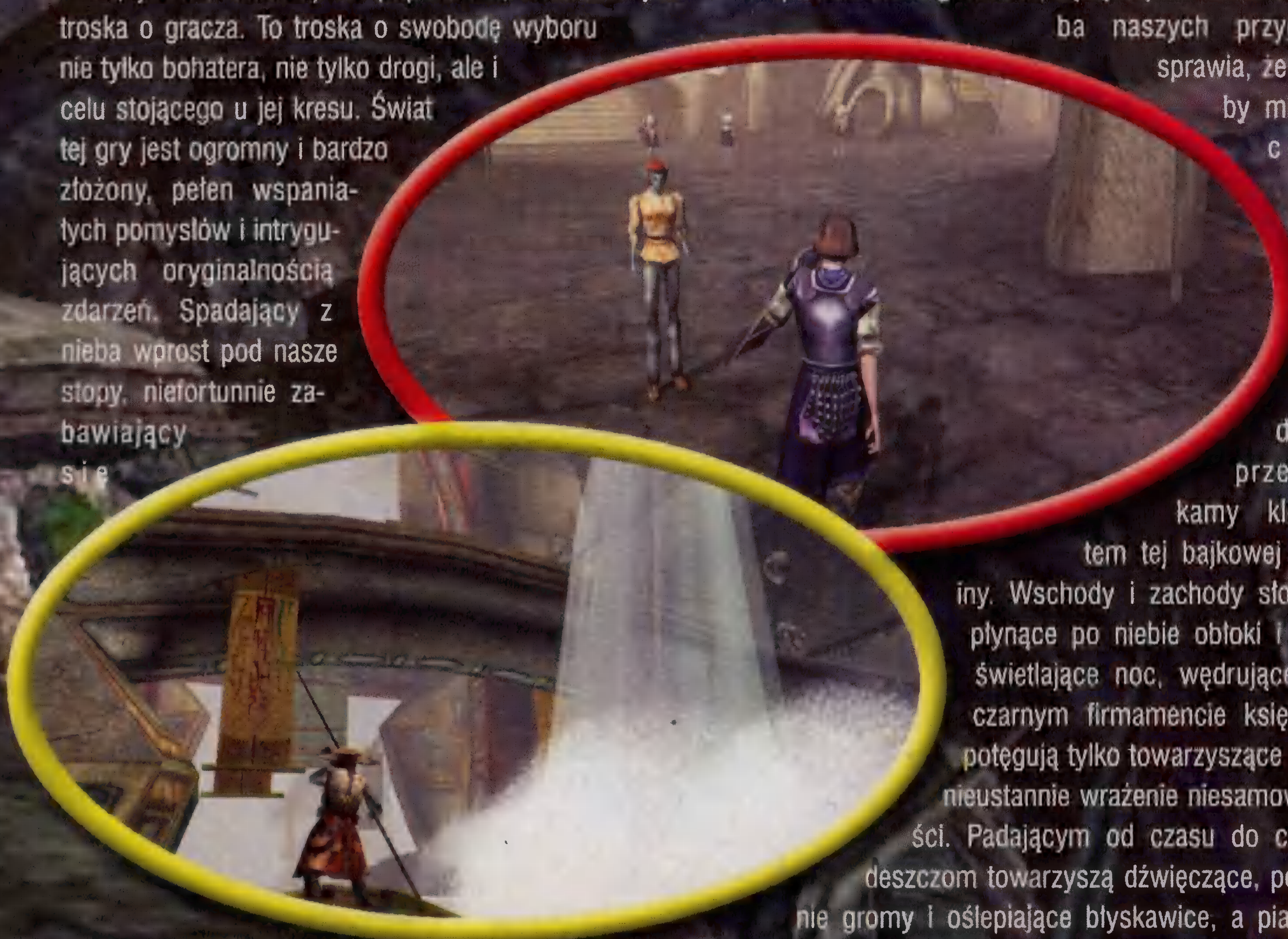
OWIND™

na doskonałe, iście salomonowe rozwiązanie problemu pogodzenia bogactwa współczynników z prostotą kreowania bohaterów. Próbkę tego mieliśmy już w części drugiej, ale teraz oprócz kierujących kreacją podchwytliwych pytań dano nam możliwość ręcznej ingerencji właściwie w każdy element karty postaci.

Tu, jeszcze bardziej niż poprzednio, widoczna jest troska o gracza. To troska o swobodę wyboru nie tylko bohatera, nie tylko drogi, ale i celu stojącego u jej kresu. Świat tej gry jest ogromny i bardzo złożony, pełen wspaniałych pomysłów i intrygujących oryginalnością zdarzeń. Spadający z nieba wprost pod nasze stopy, niefortunnie zabawiający się zbyt skomplikowanymi czarami mag, to coś czego na próżno by szukać w innych RPG-ach. W prowincji Morrowind wszystko jest możliwe. Główne wątki gry choć ciekawe, nie zobowiązują, a liczne przygody poboczne potrafią na dobre odciągnąć nas od standardowego zbawiania świata.

Wspaniała szata graficzna, będąca prawdziwa ozdoba naszych przygód, sprawia, że jakby mimochodem przesiąkamy klimatem tej bajkowej krainy. Wschody i zachody słońca, płynące po niebie obłoki i rozświetlające noc, wędrujące po czarnym firmamencie księżyce potęgują tylko towarzyszące nam nieustannie wrażenie niesamowitości. Padającym od czasu do czasu deszczom towarzyszą dźwięczące, potężnie gromy i oślepiające błyskawice, a piaskowym burzom niemożliwe do uniknięcia, efektowne wiry.

Jeśli tego niektórym będzie za mało, jest jeszcze coś, co spowoduje, że krytyczne głosy zblazowanych do niemożliwości sceptyków zamilkną na zawsze. Do gry dołączono pierwszy w dziejach komputerowych RPG-ów w pełni funkcjonalny edytor, a w sieci działają już grupy zapaleńców tworzące nie tylko domy, czy niewielkie lokacje. Istnieje już mocno zaawansowany, ambitny projekt od podstaw tworzący zupełnie nową krainę. Kwestią czasu wydaje się być pojawienie się wielu podobnych zespołów zapaleńców. Czemu więc i Wy, Drodzy Czytelnicy nie mielibyście wziąć udziału w tej doskonałej zabawie?



WERDYKT 9

To chyba najlepszy RPG jaki do tej pory widzieliśmy.

PLUSY

Wspaniała grafika, ciekawe przygody, swoboda wyboru, rozbudowany edytor.

MINUSY

Miłośnicy liniowej fabuły będą tu mieli twardy orzech do zgryzienia.

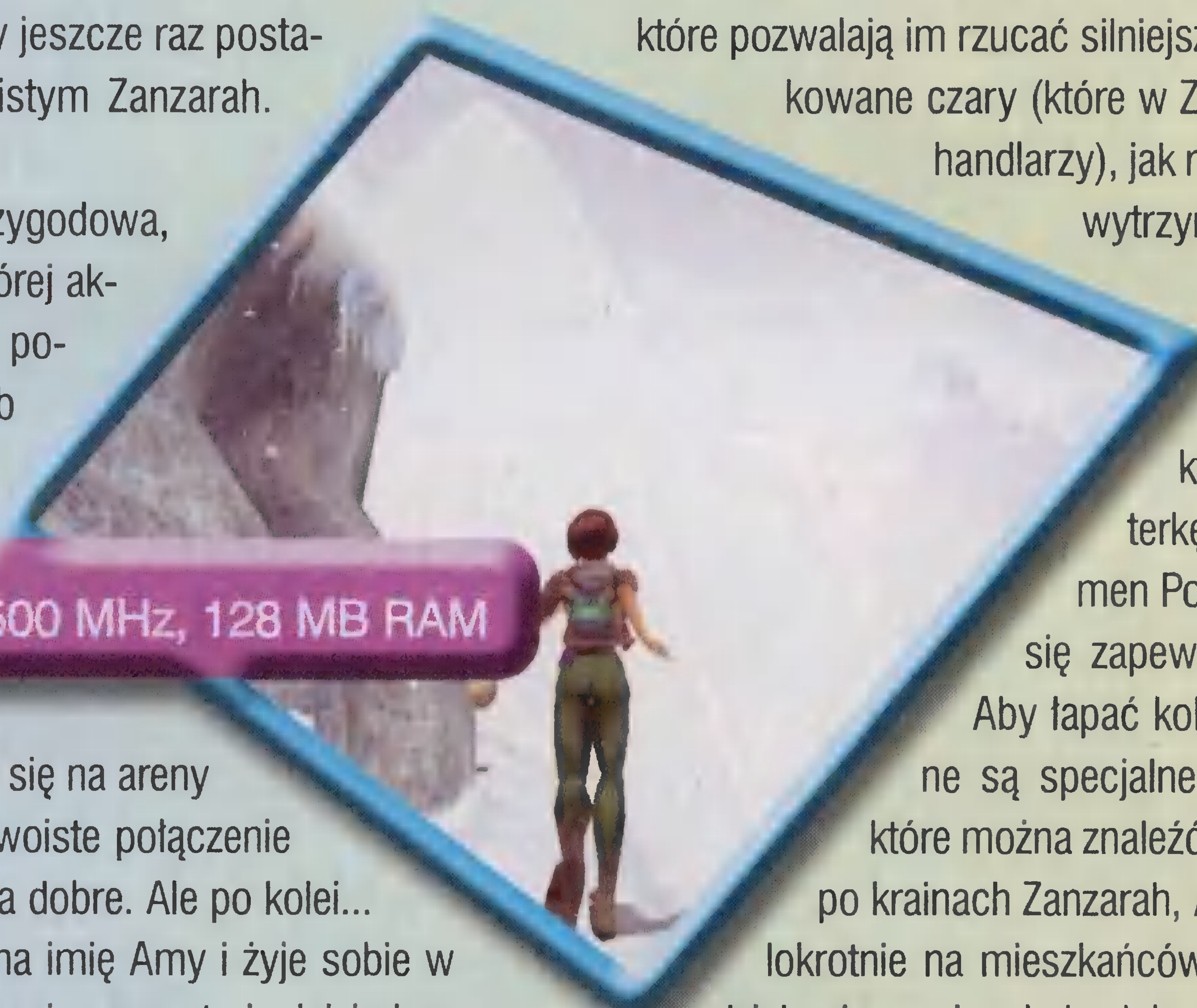
ZANZARAH
THE HIDDEN PORTAL

Na świecie są takie baśnie i legendy, w których jest więcej prawdy, niż można by przypuszczać... W blasku ognia stara elfka snuła swoją opowieść... "Przed wiekami były trzy światy ściśle ze sobą powiązane, w których ludzie i baśniowe stwory szanowali się i żyli w przyjaźni. Niestety, ludzie byli pyszni i żądni władzy. Zapragnęli mieć na własność elfy, karły, gobliny i inne baśniowe stworzenia, aby im służyły. Zapanował chaos, a baśniowa kraina zwana Zanzarah stanęła na skraju przepaści. Na szczęście pojawił się Biały Druid, który zamknął wszystkie ścieżki i oddzielił krainy od siebie. Niestety, wkrótce w Zanzarah dziać się zaczęły rzeczy dziwne i nieodgadnione. Z nieba poczęły spadać kamienie i ostre krzewy, które blokowały ścieżki i szlaki. Elfy, krasnale i inne stworzenia ogarnął strach. Mówi się jednak, że w głębokich podziemiach ukryty jest czar, który pozwoli przywrócić krainie porządek. Paradoksalnie czar ten ma odnaleźć człowiek, który jeszcze raz postawi swą stopę w kwiecistym Zanzarah. Damską stopę...

• Premiera: Już jest • Cena: 99.00 zł • Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM

• Wydawca: THQ Inc.
• Producent: Funatics Development
• Dystrybucja: LEM
• WWW: www.zanzarah.com

"Zanzarah" to gra przygodowa, z elementami RPG, w której akcja przedstawiona jest, podobnie jak w serii "Tomb Raider". Natomiast w czasie walk, przenosimy się na areny w stylu "Quake'a". To swoiste połączenie gatunków wyszło grze na dobre. Ale po kolei...



Twoja bohaterka ma na imię Amy i żyje sobie w Londynie, nie przypuszczając nawet, że jej imię znane jest w Zanzarah. To właśnie ona jest wybranką, a Tobie przyjdzie pokierować jej przygodami. Zanzarah, jako się rzekło, jest krainą baśniową, miejscem niezwykłym. W wielu jego miastach, wioskach i na rozległych pustkowiach natknąć się można na mieszkańców różnorakiego gatunku. Spotkasz dostojne elfy (z kilku plemion), krasnoludzkich mistrzów kryształów, ohydne, ale przyjazne gobliny, złośliwe leśne skrzaty i wiele innych stworów. Ponadto wiele drzew i kamieni zamieszkują wróżki, które czasem okażą się pomocne, ale w większości będą Ci nieprzychylne. Każdy mieszkaniec tej zagadkowej krainy dąży do tego, aby mieć własną wróżkę. Powód jest prosty. Zanzarahianie unikają bezpośrednich rozwiązań siłowych, więc jeśli dojdzie do konfliktu, drażliwe sprawy rozwiązują właśnie wróżki. Ty też będziesz musiał znaleźć sobie i wyszkolić takie skrzydlate maleństwo. Każda postać może korzystać z pomocy maksymalnie pięciu obrońców. Wróżki należą do kilku klas (powietrze, natura, woda, ogień itp.) i dysponują czarami ofensywnymi i defensywnymi charakterystycznymi dla danej sfery. W czasie walk zdobywają punkty doświadczenia, które pozwalają im rzucać silniejsze i bardziej skomplikowane czary (które w Zanzarah kupuje się u handlarzy), jak również podnoszą ich wytrzymałość i ilość mana.



Nie da się ukryć, że proces pozyskiwania wróżek, które walczą za bohaterkę przypomina fenomen Pokemonów i spodoba się zapewne ich wielbicielom. Aby łapać kolejne wróżki potrzebne są specjalne kule (trzy rodzaje), które można znaleźć lub kupić. Wędrując po krainach Zanzarah, Amy natknie się wielokrotnie na mieszkańców, którzy chętnie podzielą się swoją wiedzą lub zlecą zadanie do wykonania. Rozmowy odbywają się w predefiniowany wcześniej sposób i zazwyczaj można wypytać o dwie, trzy kwestie. Zadania nie są skomplikowane (odnalezienie przyjaciela, znalezienie wróżki określonego typu, dostarczenie przedmiotu itp.), choć przydałaby się jakaś księga questów, w której automatycznie byłyby zapisywane, bo czasami można się pogubić, kto o co prosił. W większości gra upływa na wędrówkach, rozmowach i walce. Właśnie walka! Gdy zostaniemy zaatakowani przez wróżkę z kamienia, drzewa lub innej postaci, miejsce akcji zmienia się i z zielonej i kwitnącej krainy Zanzarah przenosimy się na sferyczne pole bitwy (jest kilka aren, które wybierane są losowo). Tam odbywa się pojedynek przedstawiony jak w grach FPP. Należy rzucać czarami do momentu kiedy przeciwnik straci całą energię. Ten element gry został chyba zbytnio uproszczony, choć nie da się ukryć, że jest niezmiernie wciągający. Przytrzymując dłużej lewy przycisk myszy zwiększamy moc czaru, a co za tym idzie obrażenia w przypadku celnego trafienia. Prawy przycisk służy natomiast do latania (potrafi to każda wróżka). Po wygranej walce pokonana wróżka ginie lub jeśli masz przy sobie jedną z kul, możesz

ją pochwycić i dołączyć do swej kolekcji. Jeżeli dysponujesz kilkoma wróżkami możesz je podczas walki wymieniać, aby walczyć tą, która jest najskuteczniejsza na konkretnego przeciwnika. Początkowe walki to przysłowiowa bułka z masłem, ale gdy zaczną się pojawiać przeciwnicy z trzydziestym poziomem doświadczenia, będzie ciężko. O mechanice gry powiedzieliśmy już sporo, pora zatem zająć się walorami estetycznymi. Grafika w grze jest wspaniała. Zachwycają kolorowe pejzaże, malownicze krajobrazy, góry, doliny, puszcze, łąki wodospady i strumyki. Obracające się ogromne młyńskie koło, przecedza krystalicznie czystą wodę, która jest tak wyrazista, że masz ochotę się jej napić. Kwitnąca roślinność zaskakuje swoją bujnością, a niezbadane zakamarki borów i leśnych rozstajów wywołują dreszczyk strachu. Również wszystkie budynki i postacie zostały przedstawione niezwykle starannie. Opracowanie graficzne bez wątpienia sprawia, że gra się o wiele przyjemniej i chętnie spaceruje się po Zanzarah. Uliczki Tiralin (jednego z miast) nie tętnią może życiem, ale wybrukowane kostką i zabudowane jednolitymi architektonicznie budynkami, sprawiają sympatyczne wrażenie. Z kolei Katakumby odwzorowane zostały z potrzebną w takich miejscach szarzyzną, potęgują wrażenie klaustrofobii. Chociaż wszystkie wróżki prezentują się dość ładnie, to areny nie zachwycają już swoim wykonaniem. Są za bardzo sterylne, niewiele na nich szczegółów i zdecydowanie dużo uproszczeń. Dobrze, że są chociaż niewielkie i nie trzeba się po nich zbyt długo ganiać. Również udźwiękowienie "Zanzarah" zostało przygotowane na najwyższym poziomie. Wszelkie odgłosy zostały dobrane poprawnie i znakomicie budują atmosferę zabawy. W zależności od sytuacji na ekranie, z głośników dobiegają groźne dźwięki i pokrzykiwania, innym razem prosta, sielska i nastrojowa muzyczka kojąca uszy. Co ważniejsze oprawa muzyczna nie nudzi się nawet po długiej sesji.

Ogólnie "Zanzarah" to gra bardzo udana, choć nie pozbawiona kilku drobnych błędów i niedociągnięć, ale nie ma przecież rzeczy idealnych. Najbardziej podobała nam się ciekawa fabuła i oprawa graficzna.

WERDYKT 8,5

Ładna i interesująca przygodówka z elementami RPG

PLUSY

Śliczna grafika, klimatyczna muzyka, epicki rozmach, masa czarów.

MINUSY

Areny walk, kiepska mapa, brak księgi questów

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER

Seria "Delta Force" znana jest chyba każdemu posiadaczowi peceta. Swego czasu kolejne odsłony tej gry konkurowały o palmę pierwszeństwa w kategorii "najlepsza symulacja pola walki" z serią "Spec Ops". Druga część "Delty", zatytułowana "Land Warrior", okazała się produktem dobrym, ale niestety daleko mu do doskonałości.

Wielbiciele gier militarnych czekali z zapartym tchem na to, co pokażą autorzy w omawianym właśnie "Task Force Dagger". Okazało się, że w zasadzie nie zaprezentowali nic nowego. Gra niestety powiela błędy poprzedniczki mimo wstępnych zapewnień, że w wersji ostatecznej ich nie będzie. Zacznijmy jednak od podstaw.

Na grę składa się w sumie dwadzieścia sześć misji oraz jedna długa kampania w trybie dla pojedynczego gracza. Zmagania można toczyć również po sieci i w Internecie na specjalnych serwerach Navalogic. Wszystkie misje dotyczą świeżego konfliktu amerykańsko-afgańskiego i toczą się w takich miejscach jak Kabul, Tora-Bora, Ablu Kahal czy Kandahar. Na gracza czekają standardowe dla tego typu gier zadania, czyli zniszczenie bazy wroga, odbicie zakładników, dywersja sprzętu wojskowego, wykradanie dokumentów, ochrona konwoju, ostrzał z helikoptera itp. Autorzy pokusili się o wprowadzenie do gry nowych jednostek specjalnych i jest to w zasadzie jedyna rzecz, za którą ta gra u nas zapunktowała. W sumie dostępnych jest dziesięć formacji, wśród których znajdziemy: 2/75th Ranger, Seal Team 6, CIA Spec Ops, SFOD-SF Kiper Team, UK SAS 22 Regiment, Australia SASR, Canadian JFT-2, Marine Force Recon, SFOD-Delta oraz USA CSAR. Problem w tym, że oprócz różnic w sprzęcie i jednostkach specjalnych (np. snajperzy) gra każdą z formacji niewiele się różni. Aż prosiło się o stworzenia osobnych misji, ale o to autorzy jakoś się nie pokusili. Cała rozgrywka zbyt bardzo przypomina tę z "Land Warrior". Wprawdzie tereny zostały wymodelowane bardzo pieczołowicie, ale co grającemu z tego, że musi przebiec "na piechotę" tysiące mil kwadratowych pustyni, skoro niewiele się tu dzieje, za to nudą wieje, aż na kilometr. Również wnętrza budowli (a powiedzieć trzeba, że znowu nie do wszystkich wejść można!) nie odbiegają od tego, co już widzieliśmy. Wszystko w środku jest martwe, szare, a w najlepszym wypadku tu i ówdzie stoją różne, porozwalane graty, z którymi i tak nic nie da się zrobić. Co najwyżej można postrzelać sobie do beczek... Kolejną drażliwą kwestią są wrogowie.



Zrozumiałe jest, że skoro akcja osadzona została w Afganistanie, to mięsem armatnim będą "przyjaźnie nastawieni", ekstremalni Arabowie, ale dlaczego wszyscy zachowują się tak samo, czyli skrajnie bezmyślnie! Stoją i rozglądają się w koło, jakby byli na majówce, od czasu do czasu przyklękną, a kiedy wydaje się, że mierzą, okazuje się, że podrywają się i biegną w niewiadomym kierunku. Owszem, od czasu, do czasu trafią, ale ich inteligencja jest naprawdę szczątkowa (a autorzy tak się przechwalali, że stworzą realistyczne pole walki!). Najdziwniejsze jest jednak to, że na wszystkich poziomach trudności wrogowie zachowują się podobnie (może podnosi się tylko ich celność). Z tymi na zewnątrz to jednak pół biedy. Najdebilniejsi są ci wewnątrz budynków. Stoi taki za ścianą, wie, że jesteś nieopodal, ale

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.90 zł
- **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Novalogic
- **Producent:** Zombie VR Studios
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **WWW:** www.novalogic.com



on ani drgnie. Jak słup soli! Czeka, aż dostanie kulkę...

Chociaż wskazaliśmy na największą niedoróbkę gry, na tym się jednak nie kończy. "TFD" ma wiele innych, irytujących niedociągnięć, które powodują, że gra nie ma



właściwego klimatu i szybko się nudzi. Brakuje np. odgłosu skakania. Niby nic, a wkurza. Podskakująca postać jakby frunie w powietrzu. Totalną głupotą jest fakt, że na niektóre przeszkody wskoczyć można, a z innymi, często niższymi, nie ma przebacz! Nie wskoczysz i koniec! Z przeszkodami wiąże się jeszcze jedna żałosna historia. Otóż wyobraźcie sobie, że druty kolczaste nie przepuszczają pocisków!

Stoi się za nimi i czeka, aż przeciwnik wypuka się z naboi, a potem jazda!

Czepiamy się? Raczej nie. Gra, która ma ambicję być "naturalnym symulatorem żołnierza i pola walki" nie powinna obfitować w tak kardynalne błędy. Tym bardziej jeśli, tak jak "TFD", nie ma do zaoferowania nic w zamian. Grafika trąci już trochę myszką (taka sama była w "DF:LW"). Muzyki w zasadzie nie ma, a odgłosy... lepiej nie mówić.

Na osłodę pozostaje atrakcyjne i dynamiczne intro. Ale to chyba trochę za mało... Lojalnie ostrzegamy, że gra może wielce Was rozczarować.

WERDYKT 5

Wszystko to widzieliśmy już w "DF: Land Warrior".

PLUSY

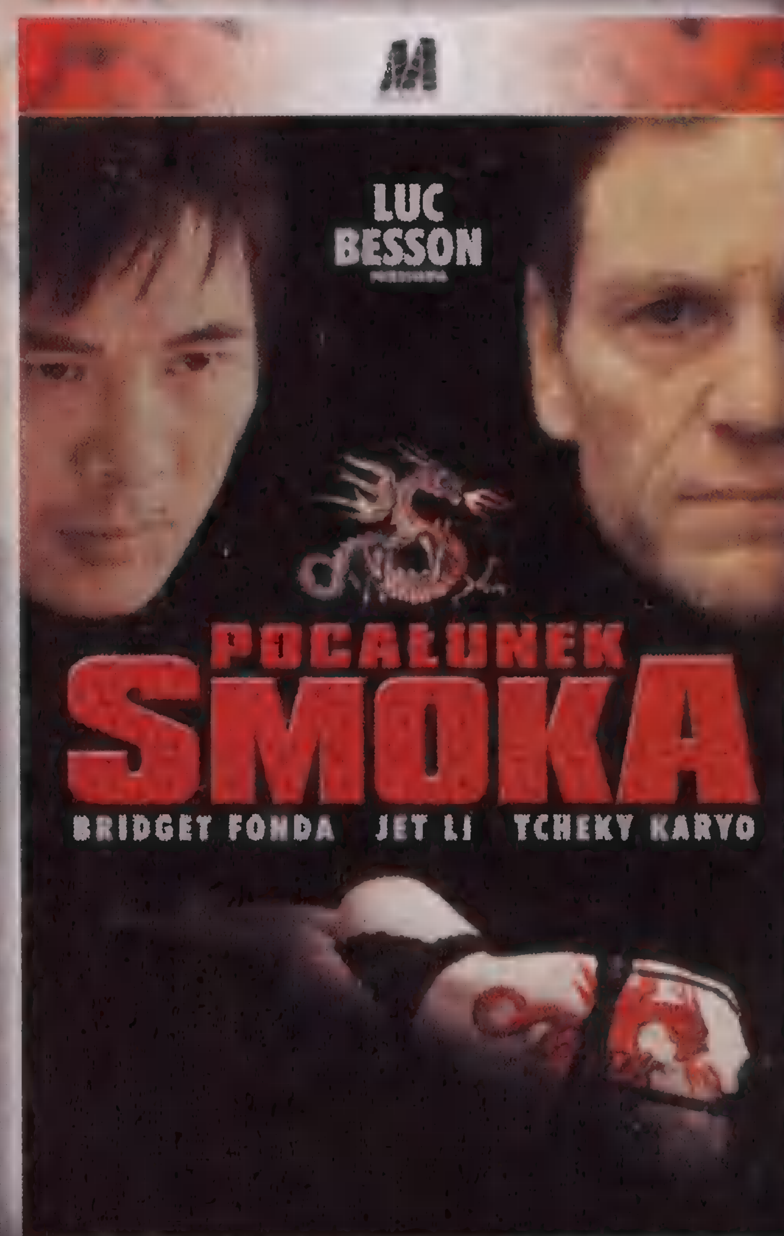
Niewiele, bo dziesięć typów jednostek specjalnych.

MINUSY

Nudne misje, przestarzała grafika, irytujące niedoróbki.

KONKURS





POCAŁUNEK SMOKA

Pytanie:

W jakim innym filmie grał Jet Li?

Do wygrania:

5 sztuk "Pocałunku Smoka" na płycie DVD!

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się kolejnego numeru pisma. Odpowiedzi prosimy przesyłać na adres: GRY KOMPUTEROWE, ul. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

Rozwiązania konkursu DVD z numeru 6-7/02
XENA: WOJOWNICZA KSIĘŻNICZKA

Filmy wylosowali:

Marcin Bajor, Warszawa
Anna Kort, Słupsk
Piotr Wróbel, Warszawa
Andrzej Mirski, Poznań
Julian Krawiec, Płock

THE SETTLERS IV

TROJANIE I ELIKSIR MOCY





Seria o Osadnikach uwzględniając rozmaite dodatki, liczy już w sumie siedem części. Nadeszła zatem pora na kolejną, ósmą już odsłonę. Tym razem poznajemy Trojan, cywilizację rozwiniętą technicznie.



Gdyby przyszło nam oceniać "Eliksir Mocy" jako oddzielną pozycję, z pewnością nie zasługiwałaby na więcej niż słabą czwórkę. Dodatkami rządzą jednak inne prawidła. Wiadomo przecież, że "Eliksir" adresowany jest do wiernych fanów, którzy na dziesiątki różnych sposobów ukończyli już podstawową grę. Gracze, którzy z "Settlersami" nie mieli wcześniej do czynienia, powinni historię o Trojanach omijać szerokim łukiem. Po pierwsze dlatego, że wymaga podstawy, a tej przecież nie mają, po drugie zaś, na wysoki poziom trudności.

Nie skrytykujemy Trojan, ze względu na ich wtórność, bo ileż można! Osiem części? A co to jest, "Piątek Trzynastego", czy inny "Halloween"?! Ale do rzeczy, w naszej recenzji odpowiemy na pytanie, co ten dodatek oferuje i za ile. Bez sensu byłoby przybliżanie Czytelnikom zasad gry, te powinni znać przecież wszyscy zainteresowani. A zatem "Eliksir" to dwanaście misji dla zupełnie nowego plemienia - Trojan, i po cztery dla starych znajomków czyli Rzymian, Majów i Wikingów.

Do tego dorzucono jeszcze cztery misje w trybie, nazwijmy to, "osadniczym" i kilkanaście random map. Całość okraszono nowymi filmikami, muzyczkami i innymi bajerami. Jakby komuś było mało, pozostaje jeszcze gruntownie zaprojektowany edytor, który powinien zaspokoić marzenia wszystkich domorosłych kreatorów. Zabawę toczyć można na dwóch poziomach trudności, (a dodać należy, że nawet ten "easy" nie jest znowu taki "easy"), i rzecz jasna w Internecie lub sieci lokalnej. Największą gatunkową nowością jest oczywiście wspomniane wcześniej nowe plemię. W tym miejscu położono tzw. właściwy ciężar gry. Autorzy zaprojektowali dla Trojan nowe budynki, statki, machiny. Również samych zainteresowanych ulepili z innej gliny. Nie tylko jednak cechy zewnętrzne odróżniają naszych bohaterów od tych, znanych z wcześniejszych części. Najciekawsze kwestie



- **Wydawca:** Blue Byte
- **Producent:** Ubi Soft
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.bluebyte.com

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 49.90 zł
- **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

kryją się zupełnie gdzie indziej. Trojanie to nacja bardzo silnie stechnicyzowana, a zarazem wielce magiczna. Nie gustują tak jak inne plemiona w alkoholu. Zamiast tego hodują gąski i słoneczniki. Pierwszymi żywią się górnicy, z tych drugich małe ludki wyrabiają olej, który pomaga zjednywać bogów. Dzięki temu zdobywają energię, która pozwala im np. zamieniać jedne dobra na inne. Na tym jednak nie koniec! Trojanie dysponują ciekawymi jednostkami mechanicznymi, do których zaliczają się Balisty, Tragarze Katapult oraz Manokoptery (latające machiny). Najciekawsi są Tragarze. To w zasadzie pierwsza jednostka artyleryjska w świecie Osadników. Mogą razić wroga z dużego dystansu, ale ich pięta achillesową jest obrona. Z tego powodu trzeba zapewniać im wsparcie. Poza wymienionymi unowocześnieniami warto wspomnieć o jeszcze jednym, które ma charakter techniczny. Otóż w rozdzielczości 1280 x 1024 i wyższych, w dolnym rogu ekranu pojawia się specjalne mini okno, w którym można ustawić podgląd dowolnego fragmentu mapy. To rozwiązanie znane z innych gier znakomicie sprawdza się w przypadku "Osadników". Dzięki niemu można obserwować dystrybucję produktów, postępy w budowli lub wybraną wartownię. Kwestii grafiki i dźwięku nie ma co omawiać. Wystarczy jedno zdanie, to samo co w "Settlers 4" czyli nadal na bardzo wysokim poziomie, choć niektórym taka grafika może się nie podobać.





Na koniec sprawa zawsze drażliwa, a mianowicie cena. Dodatek kosztuje niemalże pięćdziesiąt złotych, a to jest trochę drogo. Miłośnicy serii z pewnością wysupłają taką kwotę i nie będą mieli wątpliwości, czy dobrze zainwestowali kasę, natomiast pozostali za taką kwotę kupią z pewnością inną, całkiem niezłą gierkę, a nie dodatek.

WERDYKT 7

Dodatek zdecydowanie dla maniakalnych wielbicieli serii.

PLUSY

Nowe plemię, nowe misje, okienko podglądu, grafika.

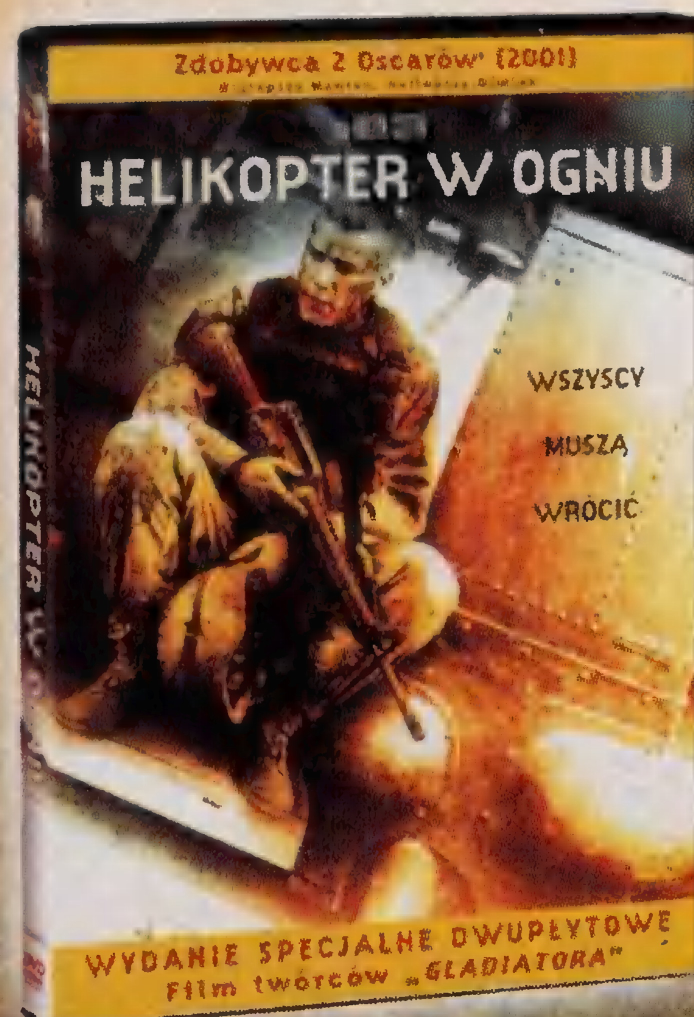
MINUSY

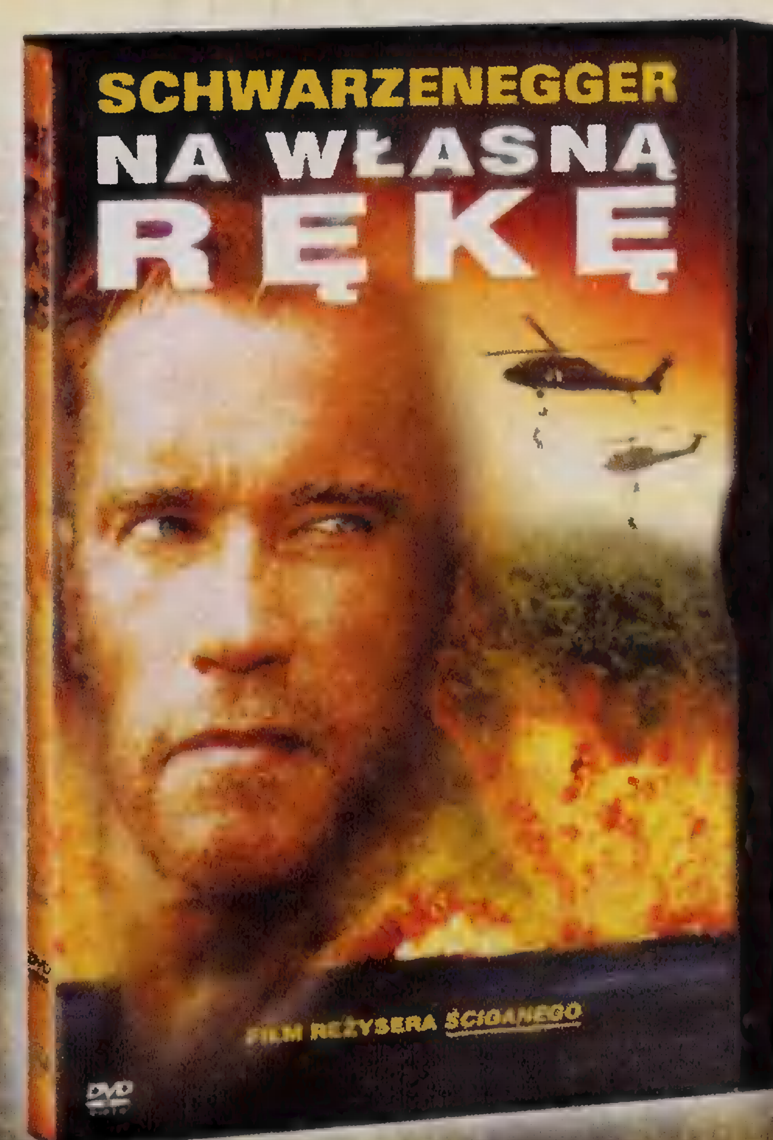
Wszystko to już było, poziom trudności, wymaga pełnej wersji.



KONKURS







HELIKOPTER W OGNIU

Pytanie:
Ile Oscarów dostał film "Helikopter w ogniu"?

Do wygrania:
3 sztuki filmu "Helikopter w ogniu" na płycie DVD!

NA WŁASNĄ RĘKĘ

Pytanie:
Jaki był pierwszy film fabularny w karierze Arnolda Schwarzeneggera?

Do wygrania:
3 sztuki filmu "Na własną rękę" na płycie DVD!

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się kolejnego numeru pisma. Odpowiedzi prosimy przesyłać na adres: GRY KOMPUTEROWE, ul. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

Rozwiązania konkursów DVD z numeru 6-7/02
TWARDA LASKA/BABY BOY

Filmy wylosowali:

Katarzyna Niżyńska, Malbork
Marek Zabroń, Rzeszów
Stanisław Szwed, Katowice
Mariusz Szmurek, Warszawa
Piotr Tryfon, Warszawa
Monika Zdankiewicz, Warszawa
Michał Czerny, Gdańsk
Jarosław Szelc, Zakopane

HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

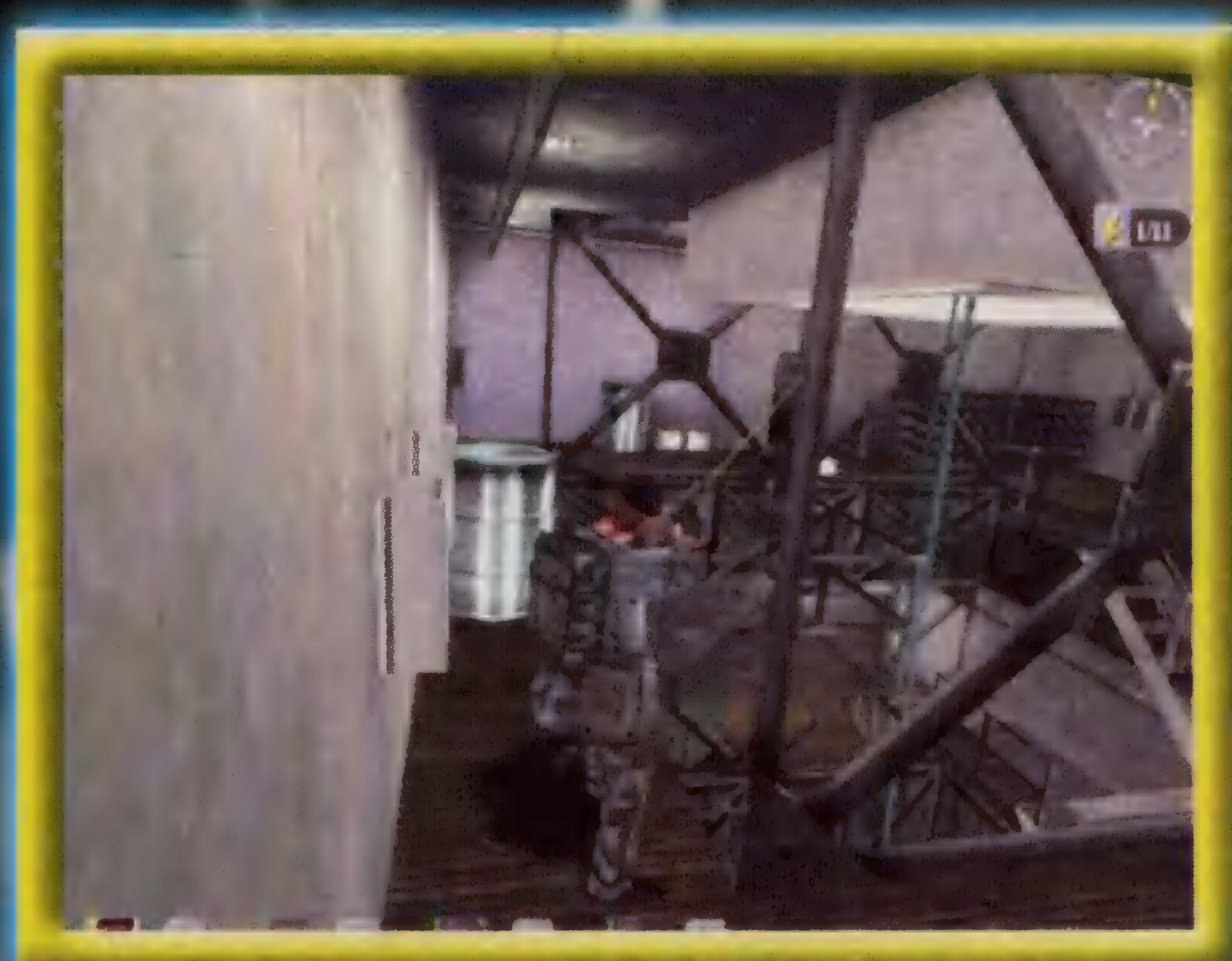
Niektóre gry nigdy się nie starzeją, co najwyżej nie wytrzymują próby czasu w odniesieniu do samej oprawy graficznej. Zapewne każdy z Was Drodzy Gracze ma podobne spostrzeżenia, kiedy to powodowany sentymentem sięgnął po jakąś ulubioną, starą grę. Mimo dawnego zauroczenia zazwyczaj szybko trafiała ona do komputerowego kosza, gdyż po prostu nie wyglądała już tak dobrze. Producenci próbują stosować podstępne triki poprawiając czasem grafikę starego programu, ale zazwyczaj nie przynosi to dobrych rezultatów. Dlatego też, gdy w nasze ręce trafiła najnowsza wersja gry "Hidden & Dangerous" byliśmy pełni obaw. Jednak tym razem nie spotkał nas zawód. Okazało się, że "Hidden & Dangerous: Deluxe" ponownie może królować na naszych komputerach. A przecież premiera tego programu miała miejsce, aż trzy lata temu! Obecnie znacznie poprawiono grafikę, gra wykorzystuje teraz możliwości najnowszych kart graficznych, usunięto także kilka błędów i znacznie przyśpieszono działanie samego programu. Tych którzy nie zetknęli się jeszcze z tą grą informujemy, że "H&D" jest połączeniem strzelanki i gry taktycznej w której dowodzimy oddziałem żołnierzy elitarnej jednostki SAS podczas II Wojny Światowej. Możemy wybierać ich z puli przeszło czterdziestu żołnierzy, wśród których znajduje się nawet kilku Polaków. Przed każdą misją wyposażamy naszych komandosów w różnego rodzaju broń, a w trakcie gry możemy także zbierać i używać broń przeciwników. Obszar akcji śledzimy głównie z punktu widzenia trzeciej osoby, ale w razie potrzeby możemy to zmienić na tryb pierwszej osoby. Gra "Hidden & Dangerous" była pierwowzorem dla wielu gier tego gatunku (jak chociażby hitu ostatnich miesięcy - "Operation: Flashpoint"), wyznaczyła nowe standardy, jak chociażby uruchamianie pojazdów i jeżdżenie nimi. Ponadto była wyjątkowo nieliniowa. Warto zwrócić uwagę

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 69.00 zł
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** Talansoft
- **Dystrybucja:** Play It
- **WWW:** www.hidden-and-dangerous.com















na fakt, że w "H&D" każdy przeciwnik posiada wysoki stopień inteligencji i w zależności od sytuacji, za każdym razem może zachować się inaczej. Z tego powodu misje rzadko bywają takie same. Wszystkie wymienione powyżej atuty nadal są silną stroną "Hidden & Dangerous: Deluxe".
Aby jednak jeszcze bardziej uatrakcyjnić tę edycję, do podstawowych pięciu kampanii dodano trzy, które kiedyś znajdowały się w dodatku "Fight for Freedom". W sumie wszystko to sprawia, że ponownie Hidden & Dangerous mieni się jako znakomita gra, a jednocześnie stanowi znakomitą reklamę dla "Hidden & Dangerous 2", którego premiera już za pasem.

WERDYKT 8

Niegdysiejszy przebój ponownie może podbijać nasze komputery.

PLUSY

Nowa ulepszona grafika, w sumie 8 kampanii.

MINUSY

Szkoda, że nie dodano całkowicie nowych scenariuszy.

COMBAT MISSION GOLD
BEYOND OVERLORD



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 79.90 zł
- **Wymagania:** PII 233 MHz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Battlefront
- **Producent:** Battlefront
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.battlefront.com

Jak powszechnie wiadomo, czasy są ciężkie dla wszystkich, także dla producentów gier. Ratują się oni często odświeżaniem starych hitów, które kiedyś królowały na listach przebojów. Teraz wracają one na rynek w "nowych przebraniach". Dzięki takim praktykom czasami w nasze ręce mogą trafić prawdziwe perełki. "Combat Mission: Beyond Overlord" jest takim właśnie programem. Premiera tej gry strategicznej odbyła się w 2000 roku. Zebrała ona wtedy wiele pochlebnych ocen (głównie z racji nieortodoksyjnego rozwiązania mechaniki gry). Teraz "Combat Mission" powraca w nowej, ulepszonej oprawie graficznej, ale nie tylko to ma stanowić o sile nowej edycji. Do oryginalnego programu dołączono płytę zawierającą kilkadziesiąt nowych scenariuszy, cztery nowe kampanie, kilkanaście rodzajów nowych jednostek, ponadto ulepszono sztuczną inteligencję komputerowego przeciwnika.





Wszystko to sprawia, że gra ponownie może zaistnieć na naszych komputerach. Mimo tego, że od premiery minęły już dwa lata, ta strategia może być nadal wzorem dla gier z tego gatunku. Dla tych, którzy jeszcze nie mieli okazji zetknąć się z tym tytułem, ważna informacja, jest to strategia turowa, rozgrywająca się w realiach II Wojny Światowej. Podstawowa wersja dotyczyła głównie działań wojskowych w trakcie walk o









Normandię. Obecna wersja wprowadza scenariusze i kampanie rozgrywające się w trakcie operacji Market-Garden, a także działań w Ardenach. To co wyróżnia tę strategię od innych tego rodzaju gier, jest zastosowanie wyjątkowo interesującego rozwiązania samej rozgrywki. Otóż, gra toczy się w turach, w których planujemy poczynania dla naszych oddziałów, a w tym samym czasie robi to przeciwnik komputerowy. Potem zaś następuje tura akcji, w której jednocześnie obie strony starają się wykonać zaplanowane rozkazy. I właśnie takie rozwiązanie wpływa znacząco na atrakcyjność rozgrywki. Z jednej strony możemy starannie zaplanować nasze poczynania, wybieramy, w jakim tempie mają się poruszać nasze oddziały, czy mają się zachowywać agresywnie czy defensywnie. Możemy nawet wybierać, które piętro budynku mają opanować. Z drugiej strony poprzez wprowadzenie wspólnej tury akcji, unikamy pułapki wielu gier strategicznych, czyli najpierw mój ruch, potem twój i od nowa.

Grafika jest wykonana w trybie 3D, tak więc pole walki możemy obserwować ze wszystkich stron. W trakcie fazy akcji możemy zatrzymać czas, cofnąć go nieco do tyłu tak, aby zobaczyć, jak toczą się walki w innym miejscu bitwy. Gdyby nie fakt, że mimo poprawy grafiki, jest ona już nieco przestarzała, nadal ocenilibyśmy tę grę bardzo wysoko. A tak musieliśmy potraktować ją nieco surowiej zwłaszcza, że nie jest to zupełna nowość, a produkt "odgrzewany". Mimo wszystko uważamy, że stanowi on łakomy kąsek dla wszystkich wielbicieli strategii.

WERDYKT 7

Dobry zakup dla wszystkich zdeklarowanych miłośników strategii.

PLUSY

Strategia turowa w okresie II Wojny Światowej, oryginalny sposób rozgrywki

MINUSY

Stara gra, grafika ustępuje najnowszym produktom.

Disney's Zabawa z Kubusiem Puchatkiem

Jest mały, cały żółty, zawsze nosi czerwony kubraczek. Tak wygląda Kubuś Puchatek, najsympatyczniejszy miś świata. Mieszka w Stumilowym Lesie ze swoimi przyjaciółmi i ponad wszystko kocha jeść miód. Tak najkrócej można scharakteryzować postać stworzoną przez angielskiego pisarza Alana A. Milne. Jego opowiadania o fajtłapowatym misiu zyskały niebywałą popularność niemal na całym świecie. Nie uszło to uwadze wytwórni Walta Disneya. Powstało już wiele filmów rysunkowych w których głównymi bohaterami są postaci z książki A. Milne i tak Kubuś Puchatek i jego przyjaciele w tym nowym wcieleniu podbili serca milionów dzieci na całym świecie. Teraz za sprawą tej samej wytwórni trafili do gry komputerowej.



"Zabawa z Kubusiem Puchatkiem", bo o tej grze właśnie mowa, przeznaczona jest dla dzieci w wieku 5-12 lat. Z myślą o wszystkich małych graczach tytuł ten został całkowicie spolszczony. Głosów użyczyli ci sami aktorzy, którzy występują w kreskówkach.

W "Zabawach z Kubusiem Puchatkiem" mamy do wyboru trzy tryby rozgrywki. Pierwszy z nich to przygoda. Jest to trzyczęściowa historia opowiadająca o tym, jak zwierzęta ze Stumilowego Lasu odnalazły mapę prowadzącą do ukrytego skarbu. Oczywiście od razu wyruszyły na poszukiwania, a naszym zadaniem będzie pomóc im bezpiecznie dotrzeć do celu. Każda z trzech przygód rozgrywa się na innej planszy (coś na wzór "Chińczyka"). Z tą tylko różnicą, że tutaj o ilości pól, o które się przesuwamy, zamiast rzutu kostką, decydują nasze wyniki w jednej z pięciu mini gier. I właśnie te mini gry są główną atrakcją "Zabaw z Kubusiem Puchatkiem". "Owocobranie" polega na kolekcjonowaniu owoców i wyciskaniu z nich soku. W "Polowaniu na Dynie" musimy zebrać określoną liczbę dyń. "Szaleńczy Wyścig" to zawody, w których trzeba przejechać wyznaczoną liczbę okrążeń. "Pojedynek MiodowoŁPiłkarski" sprowadza się do odbijania piłek lecących do naszej bramki. "Bombowa Zabawa" polega na umiejętnym podkładaniu bomb, tak by zostać jedynym zawodnikiem na planszy. We wszystkich konkurencjach zawsze rywalizujemy z trzema przeciwnikami. Jednak z reguły nie są to zbyt uczciwe zawody.





Autorzy gry wprowadzili do zabawy tzw. bonusy. Dzięki nim możemy spowalniać wrogów, odwracać ich uwagę, przewracać itd. Do wyboru są trzy standardowe poziomy trudności, więc gra nie powinna być zbyt trudna nawet dla bardzo małych dzieci. W zależności od wybranego poziomu, zmienia się stopień skomplikowania planszy, inteligencja przeciwników i limit punktów potrzebnych do zwycięstwa. W grze wieloosobowej wszystko wygląda identycznie, jak w trybie przygody. Tylko, że tutaj sami możemy wybrać plansze, po której chcemy się ścigać, a grać mogą nawet cztery osoby jednocześnie (po dwie na klawiaturze i na padach). Ostatnia opcja to "Szybka Gra". Jest to po prostu możliwość spróbowania swych sił w jednej z pięciu wyżej wspominanych konkurencji. Graficznie ,,Zabawa...", jak większość disneyowskich produkcji wypada dobrze. Pełno tu żywych i jasnych barw, które z pewnością przypadną do gustu wszystkim małym graczom. Ale nie tylko nasze pociechy będą się dobrze bawić. Dzięki trybowi wieloosobowemu rodzice mają świetną okazje, aby miło spędzić czas z dziećmi.

- **Premiera:** Wrzesień
- **Cena:** 79.90 zł
- **Wymagania:** PII 300 MHz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Disney Int.
- **Producent:** Disney Int.
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.disney.com

WERDYKT 8

Czy jakieś małe dziecko może nie lubić Kubusia Puchatka?

PLUSY

Kolorowa grafika, polska wersja językowa, brak przemocy.

MINUSY

Poważniejszych braków nie odnotowaliśmy, adresowana do wąskiej grupy graczy.

UWAGA! JUŻ WKRÓTCE! EDYCJA DVD!



HEROES OF THE MIGHT & MAGIC - NAJWIĘKSZY ZBIÓR MAP





DEMA, DODATKI, PEŁNE GRY

!!! NISKA NIEWIARYGODNIE CENA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA DVD

Już wkrótce ukaże się specjalne wydanie Gier Komputerowych Edycja DVD. Na płycie o pojemności 4,5 GB znajdziecie Państwo niewyobrażalnie wielki zbiór programów. Kilkaset najciekawszych gier, dodatków, map, patchy, driverów, programów użytkowych i narzędziowych! Takiej okazji nie wolno przepścić!!!

W KAŻDYM NUMERZE PŁYTA DVD O POJEMNOŚCI 4,5 GB

NUMERY ARCHIWALNE



Pełna gra:
Ancient Conquest PL



Pełna gra:
Clash PL



Pełna gra:
Gromada PL



Pełna gra:
Aztec Empire PL



Pełna gra:
Hired Team Trial Gold PL



Pełne gry: Eracer, Piłkarska gorączka

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku